
Año 1 No. 1
COLOMBIA $ 900,00
VENEZUELA BS 100.00
U.S.A. US$ 1.75
PUERTO RICO US$ 1.75
PANAMA US$ 1.75
CENTRO AMERICA
(Equivalente) US$ 1.25
ECUADOR S/
CLUB
Nintendo®
¡ENTRA AL MUNDO DE LA ACCION TOTAL!
SUPER MARIO WORLD
MARIO A
MARIO B EMPTY
MARIO C
ERASE DATA
GAME BOY
¡DESCUBRE!
¡Estrategias, Tips y Passwords de tus juegos favoritos!
...y aprende
CURSO
Nintensivo
0 37634 13138 1

Toma el control total de tu...

GAME BOY(MR)

- Todos los secretos y claves de tus juegos favoritos para GAME BOY®
- Lo último y más novedoso en juegos para este sistema.
- Termina tus juegos sin problemas; CLUB NINTENDO te dice cómo hacerlo.

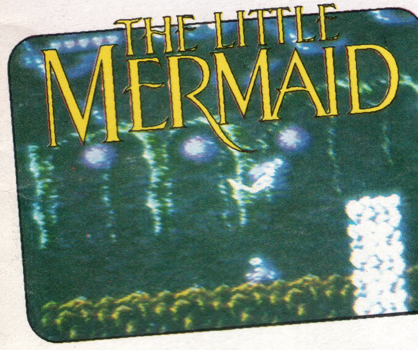


Nintendo®
GAME BOY®
EL EQUIPO NINTENDO N.E.S. QUE VA CONTIGO



¡DESCUBRE EL DEL PODER Y EN ACCI

¡Los expertos analiza tus juego favorito



Vive una fantástica aventura en el fondo del mar. Salva a la princesa Ariel.



¡APRENDE!

Comparte con los expertos los secretos para triunfar en las etapas más difíciles.


Nintendo
¡VA CONTIGO!
SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO
Nintendo GAME BOY
TETRIS
1PLAYER
2PLAYER
©1989 Nintendo
SELECT
START
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
WORLD OF Nintendo
ab compufax
Calle 64 N° 88A-05 Interior 19
Tel.: 224 6967 Fax: 224 6887 Santafé de Bogotá, Colombia.
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

EDITORIAL

Este es el primer número de CLUB NINTENDO, la única revista creada especialmente para los miles de jugadores de NINTENDO N.E.S. del país.

Te prometemos hacer el mayor esfuerzo para que CLUB NINTENDO, sea la mejor publicación de videojuegos para grandes aficionados como tú.

Revista CLUB NINTENDO, será nuestro canal de comunicación de hoy en adelante.
Queremos saber tus opiniones, responder tus dudas y escuchar tus comentarios sobre los videojuegos que conozcas. Envíanos tus preguntas, tips y secretos sobre cualquier juego o sobre la revista. Siempre nos sentiremos halagados de recibir tus cartas.

¡Recuerda! Gracias a tí, el contenido de esta revista irá mejorando día a día.

Ahora ya puedes disfrutar la revista y no olvides enviarnos tus comentarios.



SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 1

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.	Editorial America S.A.
Director General Teruhide Kikuche	Presidente Carlos Fernandez T.
Director de Administración Jorge Stone	
Director Editorial Gustavo Rodríguez / José Sierra	Vicepresidente Editorial Emiro Aristizabal A.
Producción Network Publicidad Diseño: Francisco Cuevas Investigación: Jesús Medina/Adrián Carbajal	Director de Producción Gustavo A. Ramírez H.

Ventas de espacios publicitarios:
Directora Ventas de Publicidad
Maria Cristina Restrepo
Ejecutiva Ventas de Publicidad
Miriam Sanchez
Telefonos de Publicidad:
Bogotá: 4139030 - 4139501
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

(MR) Club NIntendo: Coeditada y publicada por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial America S.A., por autorización de Nintendo of America, Inc. Registro en trámite. DISTRIBUIDORES: -COLOMBIA: Distribuidoras Unidas S.A., COSTA RICA: Agencia de Publicaciones de Costa Rica, S.A., San José -ECUADOR: Distribuidora Los Andes S.A., Guayaquil, -EL SALVADOR: Distribuidora Salvadoreña S.A., San Salvador, -GUATEMALA: Distribuidora de la Riva, Hnos.,S.A. Guatemala, -HONDURAS: Distribuidora de Publicaciones S.R.L. Comayaquela, D.C., -PANAMA: Distribuidora Panamex, S.A. Panamá, -PUERTO RICO: Agencia de Publicaciones de Puerto Rico, Inc. San Juan, -REPUBLICA DOMINICANA: Distribuidora Librería Amengual, C. por Santo Domingo, -U.S.A. Miami: American Distributors Magazine, Inc.,Miami, Florida -New Jersey: Acosta News, Inc.,Patterson, New Jersey -California: Editores Mexicanos de Revistas y Libros, S.A. (Edimex S.A.) San Isidro, California -San Antonio: Magaplus, Inc., San Antonio, Texas - VENEZUELA: Distribuidora Continental S.A., Caracas.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envio de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo.

CLUB NINTENDO no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

IMPRESION: OPTIMA-División Web, Santafé de Bogotá D.C.-Colombia.

PRINTED IN COLOMBIA



PRESENTAMOS:

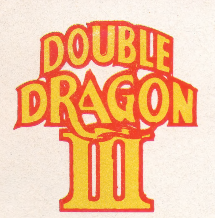
analizando a:

Los retos de Mario

Los GRANDES de Nintendo®

La bola de cristal

CURSO Nintensivo









SUPER MARIO WORLD

RESET



Coloca tu revista con la portada hacia abajo y pasa rápidamente las hojas. En la parte inferior izquierda de las páginas pares verás en acción a Mario con su nuevo amigo Yoshi.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

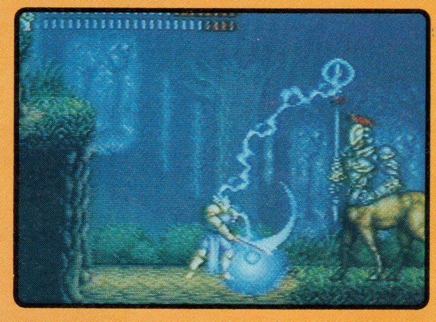
¿Querías saber algo del Super Nintendo? Pues en esta sección vamos a enterarte de este sistema que tanto te interesa conocer. Sin embargo, lo que aquí te explicaremos no será todo, más adelante tenemos un especial de Super Mario World.

Nintendo ha creado el nuevo sistema para video juegos Súper Nintendo, el cual maneja 16 bits; es decir, controla mayor información que se traduce en juegos más realistas y espectaculares.



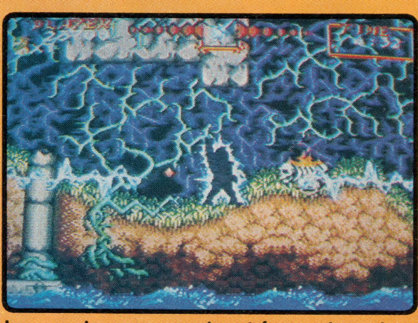
Su CPU (Unidad Central de Proceso) contiene 128 K RAM y 64 K Video-RAM, lo que significa una mayor rapidez del equipo para procesar datos y gráficos del juego. También cuenta con una APU (Unidad de Proceso de Audio) de 8 bits que te permite disfrutar una gran calidad de sonido digital, tipo compact disc.





Súper Gráficos

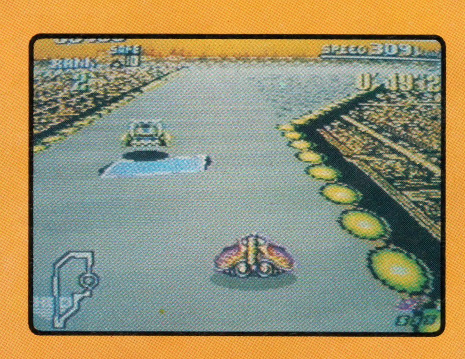
Una de las características más importantes para comparar calidad en los diferentes sistemas de videojuego son los gráficos.



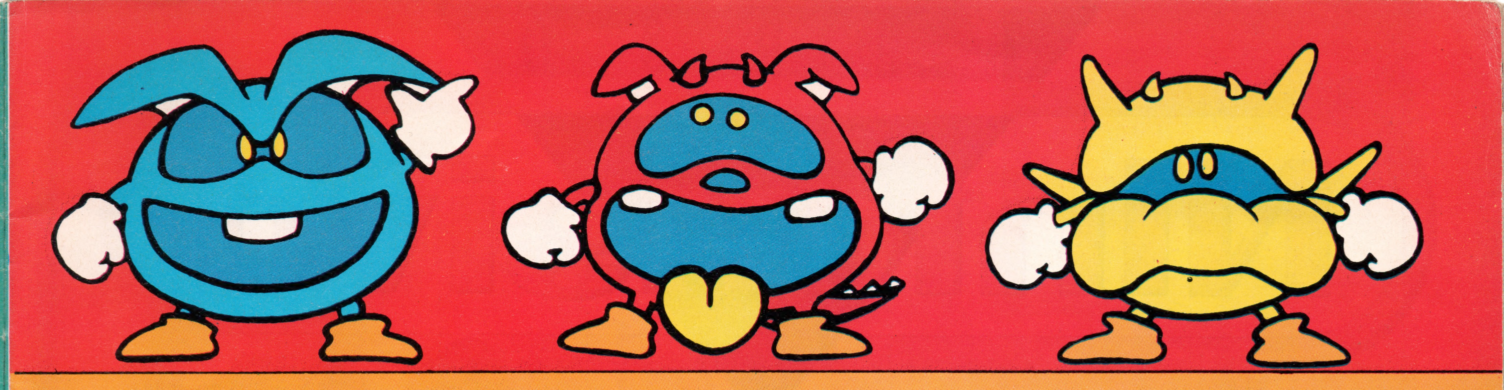
La alta resolución de los gráficos está determinada por el número de "pixels" (puntos que aparecen al mismo tiempo en la pantalla) y, el Súper Nintendo tiene la impresionante cantidad de 512 X 448 pixels, casi el doble de resolución que otros sistemas de 16 bits.



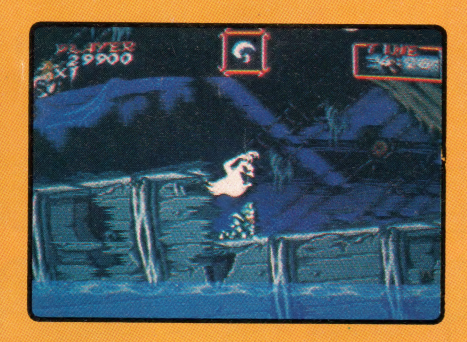
Los pixels son los que forman las imágenes en la pantalla, y lógicamente, son los que determinan los diferentes colores de todo lo que aprecias en el juego.



Al contar con 32,768 colores,



el Súper Nintendo logra dar tonalidades que difícilmente una persona puede reconocer. Actualmente este sistema cuenta con los colores "layering", los que permiten crear fondos multicolores que hacen juegos más atractivos.

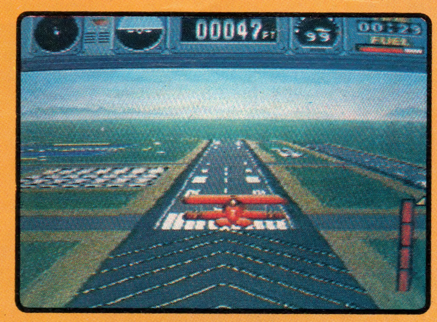


El Súper Nintendo, además, puede manejar 4 fondos a la vez y moviéndose cada uno a diferente velocidad.



ROTACION: Con este exclusivo efecto fondos y personajes pueden girar.

Otra característica diferente y novedosa es la capacidad del Súper Nintendo para lograr rotación de objetos e imágenes de fondo, como es el caso del juego "Pilotwings".



ESCALA: Las figuras y fondos crecen o reducen su tamaño.

Ahora te hablaremos de los "Sprites", que son las figuras que aparecen moviéndose en la pantalla; Súper Nintendo crea "Sprites" de hasta 128 X 128 caracteres. En cambio el Super Mario de NES está compuesto de 8X8 caracteres.



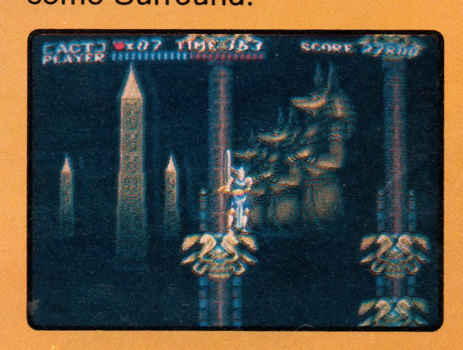
Súper Sonido

Una de las limitaciones en los videojuegos había sido alcanzar una gran calidad de sonido, pero el Súper Nintendo llegó para demostrar lo que se puede lograr: un sonido estéreo digital que sólo has escuchado en compact disc.

Esta revolución en el sonido



de los videojuegos también se extiende a los efectos de sonido. Para comprobarlo sólo tienes que conectar los cables de audio/video en tu estéreo. En estos momentos Nintendo está planeando introducir el Q-Sound, que es una síntesis del sonido envolvente conocido como Surround.

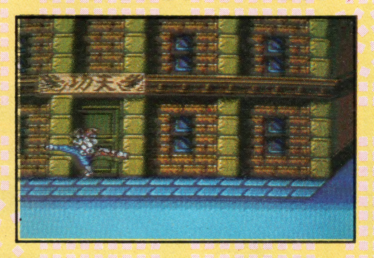


CURSO

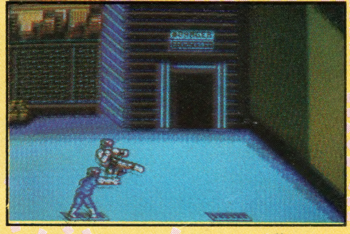
Nintensivo

Antes de empezar deberás conocer a tus personajes y las defensas que tiene cada uno. Te recomendamos practicar antes de decidirte salir a rescatar a Marion.

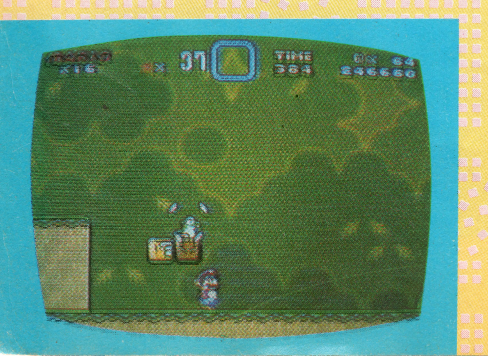
GOLPES ESPECIALES



Patada Doble de Helicóptero.- Sólo Billy y Jimmy juntos la pueden aplicar. Unan sus imágenes hasta casi hacerse uno solo, salten simultáneamente y cuando lleguen a lo más alto alguno oprima cualquier botón, los dos girarán y darán una patada suficientemente fuerte para eliminar al enemigo que toquen. Es el golpe más eficaz.



Patada Rebotando en Compañero.- Tírale una patada voladora a tu compañero, quien deberá estar de frente a ti y sin moverse, para que él te impulse de regreso contra el enemigo.



BILLY & JIMMY

CONTROL (BOTONES)	MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION)
A	11.-Puñetazo
B	12.-Patada al cuerpo
B y B	13.-Patada al rostro
AB	14.-Brinco
B y A	15.-Codazo
AB y A o B	16.-Patada de helicóptero
B→o→y A	17.-Codazo en la nuca
←o→AB y B	18.-Voladora (patada de frente en el aire)
←o→AB y A	19.-Voltereta (toma al enemigo de la cabeza y lo lanza)
←←o→→	10.-Correr
←←o→→AB y B	11.-Voladora de rebote (patear desde muro)
B→o→y B	12.-Rodillazo al rostro

Armas: Chacos
Cualidades: Agilidad y gran variedad de golpes

RANZOU

CONTROL (BOTONES)	MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION)
A	1.-Sablazo
B	2.-Patada giratoria
AB	3.-Brinco
←←o→→	4.-Correr
←o→AB y B	5.-Golpe de pecho
←o→AB y A	6.-Sablazo en el aire
←←o→→AB y B	7.-Golpe de pecho de rebote
AB y A o B	8.-Patada voladora giratoria

Armas: Espada y estrellas
Cualidades: Corre muy rápido y salta muy alto

CHIN

CONTROL (BOTONES)	MOVIMIENTO QUE REALIZA (ACCION)
A	1.-Golpe de karate
B	2.-Patada al rostro
AB	3.-Brinco
AB y A o B	4.-Patada de tijera
←o→AB y A	5.-Cabezaso
←o→AB y B	6.-Voladora (patada de frente en el aire)
←←o→→	7.-Correr
←←o→→AB y B	8.-Voladora de rebote (patear desde muro)

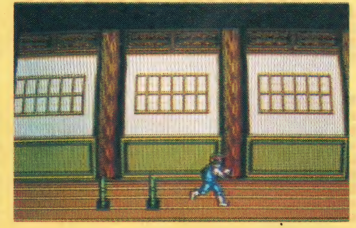
Armas: Garra de acero
Cualidades: Golpea muy rápido

Nota: Las letras que se encuentran juntas debes oprimirlas simultáneamente.



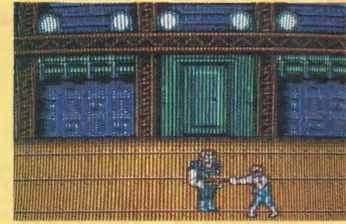
Este cassette, aunque tiene la opción de un jugador, se pone más emocionante cuando lo juegas con un compañero y juntos luchan contra los enemigos que aparecen en las 5 misiones que se desarrollan en diferentes países.

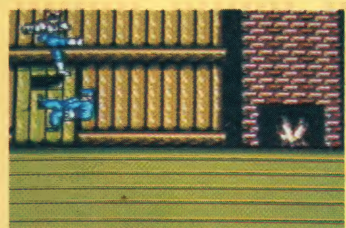
La intuición y la destreza son las armas adicionales que deberás usar para que Billy y Jimmy acaben con los boxeadores callejeros, los guerreros ninja y con los poderosos Jefes. Para defenderse y atacar ambos cuentan con una gran variedad de golpes y movimientos que a continuación te mencionaremos, para que cuando entres en acción los realices con precisión y tengas más probabilidades de triunfar.



El objetivo del juego es llegar hasta Egipto para rescatar a Marion, pero para lograrlo necesitas las piedras sagradas que Hiruko te irá dando a lo largo del camino. Recuerda que al terminar cada misión volverás a tener en la siguiente la misma energía que al principio del juego. ¿Estás listo? ¡Pues, adelante!

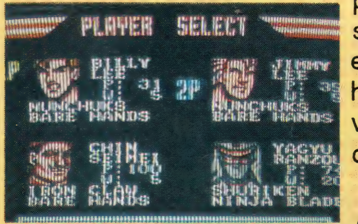
Tu primera misión es en Estados Unidos. Cuando enfrentes al primer Jefe oprime Select y selecciona los chacos; así te será más fácil vencerlo. Si el Jefe está arriba de la pantalla tendrás que irte abajo de la misma y un poco antes de que se alinee contigo le pegas con los chacos para inmediatamente moverte hacia arriba de la pantalla, lo esperas y repites la jugada.



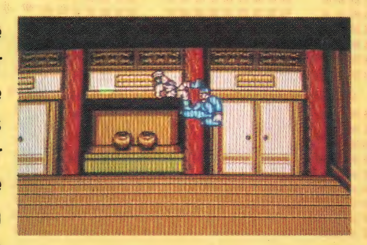


En cuanto termines a los enemigos recibe a Chin con una patada de helicóptero

Para vencer al segundo Jefe, que se encuentra en China, vuelve a utilizar los chacos, pero como estos no serán suficientes para eliminarlo, tendrás que aplicarle voladoras o patadas de helicóptero. Al vencer a este Jefe, llamado Chin, se unirá a ti y podrás jugar con él al seleccionarlo.



Al cruzar una puerta en tu misión en Japón, oprime (derecha,derecha) para entrar corriendo y evitar los bambúes que salen del piso. Después de pelear con varios ninjas y boxeadores callejeros saldrá el Jefe Ranzou, a quien deberás enfrentar en principio con los chacos y luego, cuando se haga hacia atrás para tomar impulso, recíbelo con voladoras, y cada vez que puedas utiliza la patada de helicóptero.

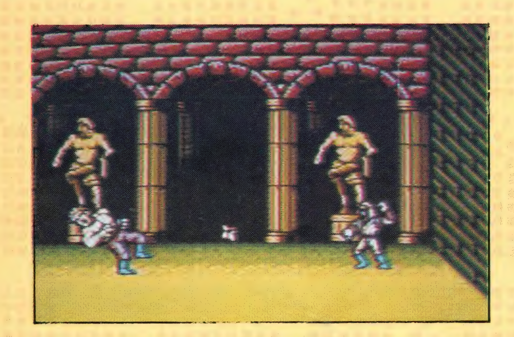


Al vencerlo también se unirá a ti y podrás seleccionarlo en el momento que quieras.

Tu cuarta misión se desarrolla en Italia. Aquí deberás tener cuidado al llegar a una especie de corniza si juegas con un compañero, pues ambos deberán saltar al mismo tiempo de la corniza a la parte de abajo, ya que si uno lo hace primero, éste perderá.

Cuando estés en el lugar de la foto tira a un enemigo al vacío sin eliminarlo. Ahora coloca a Chin como indica la foto, sin dejar de dar golpes.
AXY

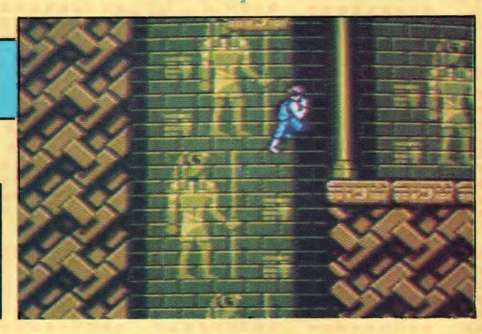


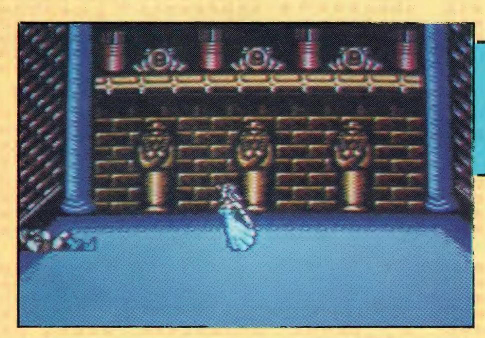


Después de luchar con varios enemigos aparecerá el cuarto Jefe y para enfrentarlo te recomendamos utilizar a Ranzou, ya que él te permitirá lanzar estrellas a distancia contra el Jefe. Cuando se te acaben las estrellas utiliza la espada del mismo modo que los chacos, es decir, golpéalo un poco antes de que se alinee contigo y muévete rápidamente.

Egipto es la quinta y última misión. Después de vencer a dos enemigos que te atacarán en el bloque de piedra donde apareciste, salta al siguiente bloque. Si vas como Ranzou será fácil saltar, con Billy y Jimmy te costará un poco de trabajo, pero con Chin deberás ubicarte lo más cerca de la orilla, pues de lo contrario podrías caer.
Al introducirte a la pirámide salta al bloque del centro, elimina a los enemigos y luego colócate a la derecha de la pantalla, ya que la imagen correrá sola y si no lo haces perderás.
De preferencia trata de llegar con Billy y Jimmy al combate final. ¡Cuídalos!

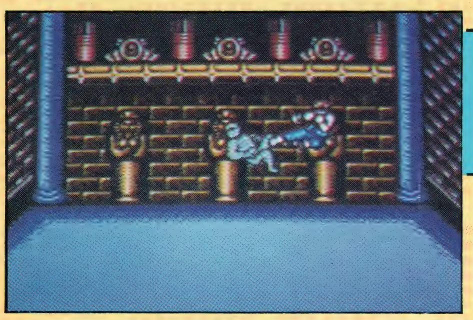
Si te cuesta trabajo saltar, sólo mantén el control hacia la derecha y llegarás a la orilla.





Recuerda cambiar de personaje, con Select, cuando veas que la energía del que tienes en acción se agota.





Más adelante tres momias te atacarán y cuando venzas a la última, ésta se convertirá en Marion, sólo que estará poseída y te atacará.

Sin duda alguna esta última batalla es la más difícil de ganar.
Lo primero que debes hacer es moverte rápidamente en diagonal porque Marion desaparece para luego volver a aparecer, pero debajo de tus pies. A distancia también es peligrosa, ya que tiene un poder capaz de lanzarte contra la pared para luego elevarte y dejarte caer. Otra arma de Marion es el poder lanzar bolas y pájaros de fuego, lo que sólo podrás evitar con habilidad.



Es muy importante que estés tranquilo y seas paciente. Si usas a Ranzou atácala con estrellas y, cuando puedas, con la espada; si eres Billy o Jimmy las patadas de helicóptero son tu mejor arma; Chin tiene la desventaja de ser muy lento para desplazarse.
Como te decíamos al principio, será más emocionante si lo juegas en parejas.
En juegos de acción Double Dragon III es uno de los mejores y por eso te lo recomendamos. Es más, nos gusta tanto que justo ahora nos vamos a jugarlo otra vez. ¡Suerte!



¡Carcajadas de bolsillo!
Ahora puedes llenar tus bolsillos de carcajadas y reírte de buena gana donde quieras.
CONDORITO POCKET, la revista pequeña para llevar a todas partes y divertirse de verdad.
CONDORITO
CONDORITO
ESTE CURSO POR CORRESPONDENCIA ES UN POCO LENTO.
¡Ya está a la venta!
Aparece cada 15 días.

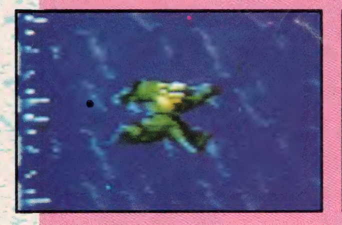
CURSO

Nintensivo

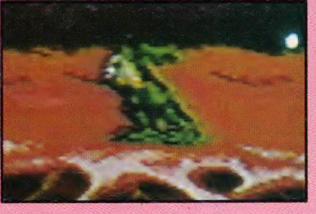
Este cassette cuenta con 12 niveles que conjugan habilidad, destreza y precisión para que Rush, Zitz o ambos logren el objetivo de rescatar a la princesa Angélica y a su compañero Pimple.

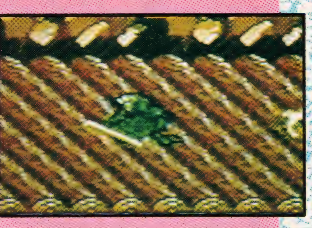
En Battletoads podrás jugar solo o con un compañero, aunque cuando lo hagas en pareja la dificultad crecerá ¡pero también la emoción!

Los movimientos que puedes realizar con tu control son los siguientes:

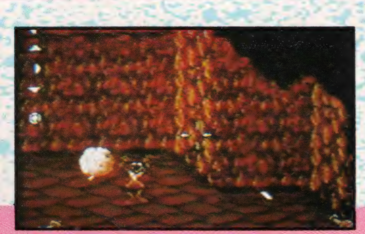

A-Salta


B-Golpe (pie o mano)


→ →y B-Cabezazo


B- Recoger objetos

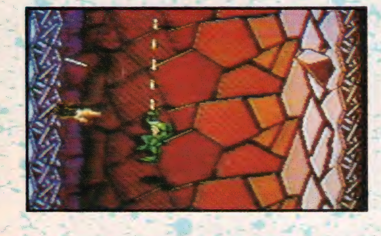




Cuando te ataque el primer jefe, recoge la bala que te dispara y arrójala hacia la pantalla. A la tercera ocasión lo habrás vencido.

Para tomar la vida en el cañón Ragnarok sólo impúlsate y salta desde la orilla.

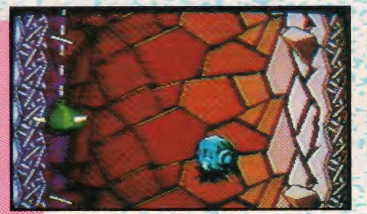




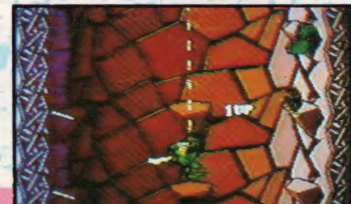


En el cráter de contacto ten cuidado con los cuervos de pico largo porque cortarán tu cuerda; golpéalos y toma su pico para que te sirva de arma al ir descendiendo.

Aquí también te recomendamos colocarte pegado a cualquier lado de la pared; al estar en esa posición por momentos te convertirás en una especie de campana o péndulo para que al oprimir B apliques increíbles golpazos a tus enemigos, sobre todo cuando sale de la pared (al centro de la pantalla) una nave que te lanzará rayos.

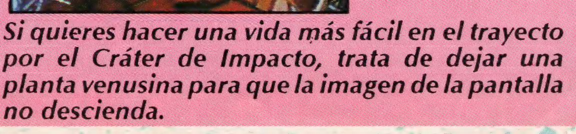






Los electrozapers dañan mucho a tu Battletoad (sapo); para esquivarlos con mucha facilidad colócate en la parte media de la pantalla y desciende rápidamente.

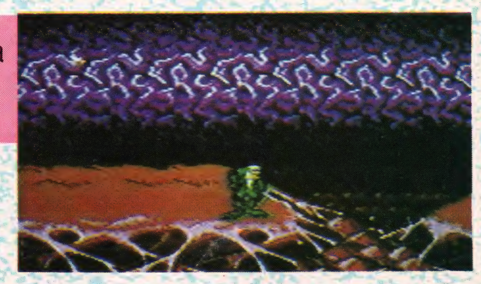




Si quieres hacer una vida más fácil en el trayecto por el Cráter de Impacto, trata de dejar una planta venusina para que la imagen de la pantalla no descienda.

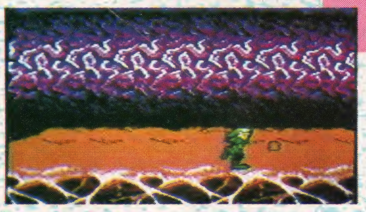


En el turbo túnel, en la escena 3, para saltar de una orilla a otra colócate en la parte inferior de las pequeñas "islas".



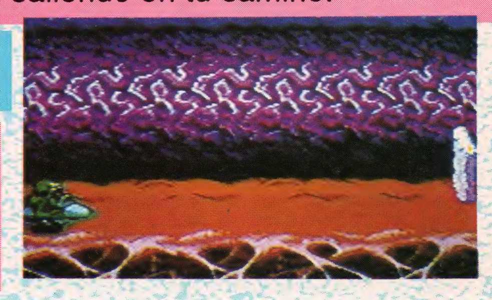


Los invaders tomarán tus cuadros de energía, alcánzalos, golpéalos y toca los cuadros que parpadean para devolverlos a su sitio.

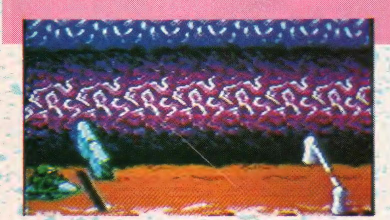


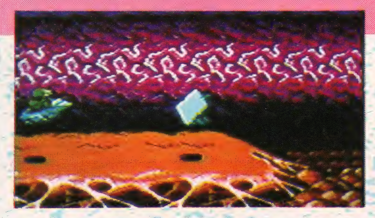
Al llegar a las motos supersónicas mueve tu control hacia atrás y así tendrás más oportunidad de ver los obstáculos que irán saliendo en tu camino.

La habilidad y visión de la escena serán los factores que te permitirán avanzar.



Más adelante no saltes los bloques azules dobles, pásalos por abajo. Para alcanzar las rampas azules, deberás saltar. ¡No lo olvides!



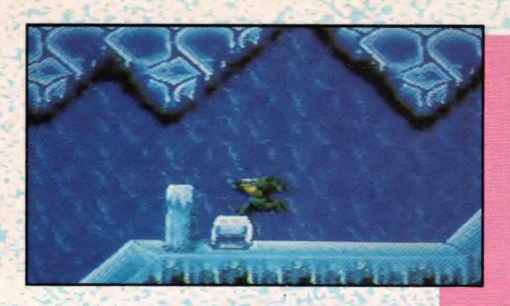


La escena en donde aparecen pequeñas "islas" es complicada. Para pasarlas da un salto largo con A y al tocar tierra haz un rápido movimiento hacia atrás e inmediatamente hacia adelante y presiona A.

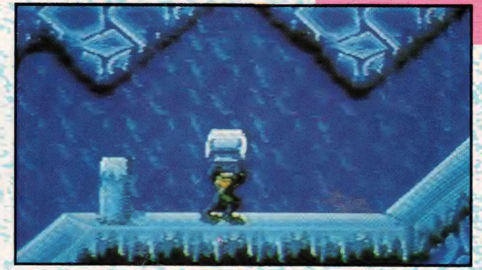
Ahora te mostramos la secuencia a seguir de esta difícil escena para que estudies y planees tus movimientos.

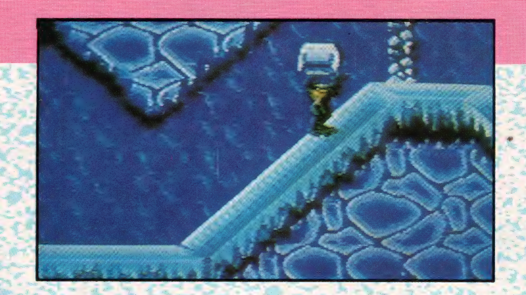
A=arriba V=abajo B=salto

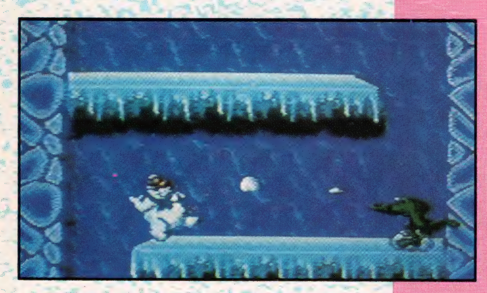
V A V A V A A V V B A V B B B V A V B B B V A V V A V A V
A B B V A B A V A V A B B B B V A B A V A B B V B B B B
B B B B B V A V A V A V A V A V A V A V A V A V A V B B



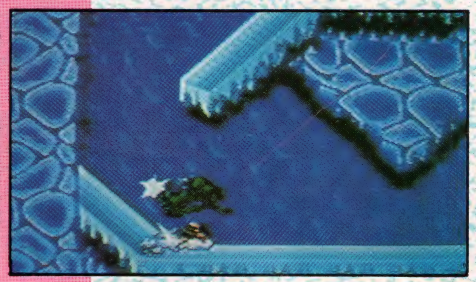
Para pasar al nivel de las Cavernas Articas, cuando veas bloques de hielo que van hacia ti, salta sobre ellos y tómalos con B para luego arrojarlos contra los muros de piedra que bloquean el camino.



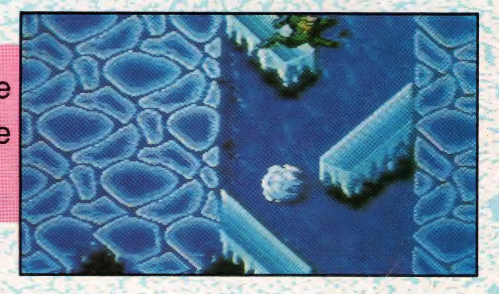


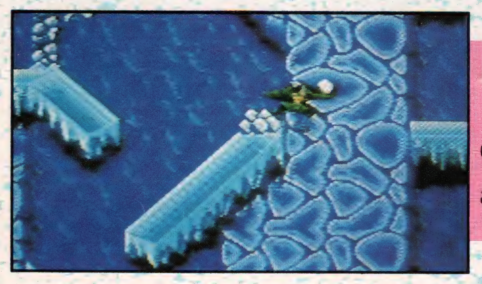


A los muñecos de nieve atácalos con las mismas bolas de nieve que te arrojan, aunque también podrás derrotarlos con golpes.



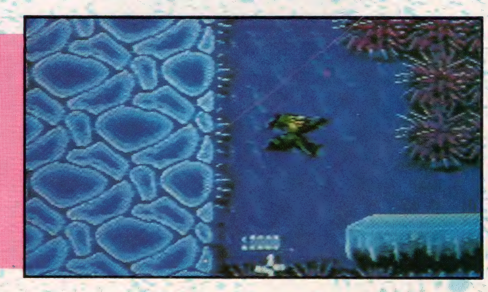
Cuando llegues al lugar donde pequeñas bolas de nieve resbalan hacia ti y van creciendo, salta sin dejar de avanzar





Para pasar esta escena observa la foto, recoge la nieve del muñeco que golpeaste y arrójasela al muro que está arriba y al frente de ti, asi podrás seguir avanzando.

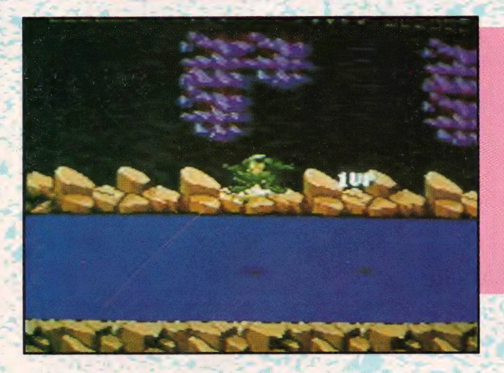
Màs adelante, al ir subiendo, encontrarás una plataforma, súbete y al descender salta rápidamente a la derecha para terminar este nivel.







En la Ciudad del Surf aparecerán unos troncos sobre el río; para pasarlos en tu deslizador mueve el control así: ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

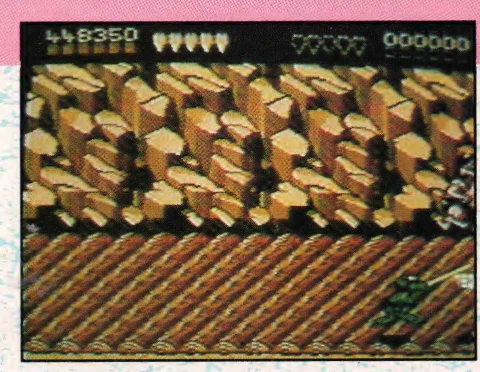


Adelante hay más troncos; ubícate arriba de la pantalla y al salir el primer tronco mueve tu control hacia adelante. Cuando rebases el cuarto tronco colócate al centro de la pantalla y al llegar a la cascada salta para obtener una vida extra.

Los remolinos pásalos así: ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑

Enseguida enfrentarás un Walker, acábalo y con el tubo que recogerás enfrenta al jefe de este nivel. La forma de derrotarlo es arrinconándolo sin dejar de golpearlo.





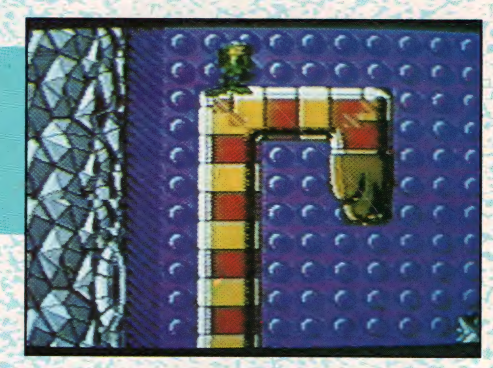
Prepárate porque volverás a tomar tu deslizador y te saldrán minas al azar, mucho cuidado.

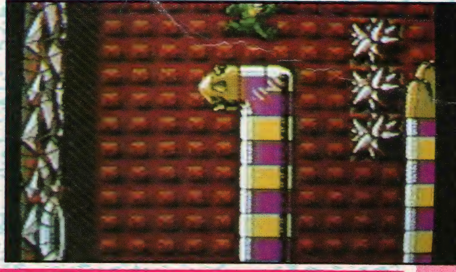
Para saltar las rampas recuerda ubicarte al centro del río.

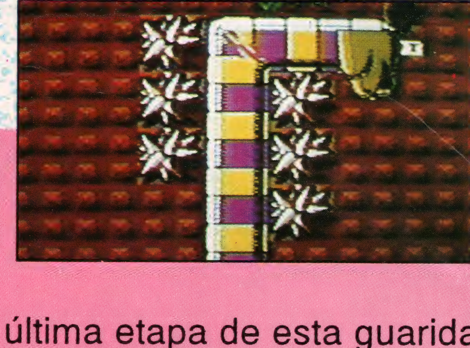


Cuatro etapas deberás pasar en la Guarida de Karnath. Tu habilidad será fundamental para subirte, saltar o bajarte de las serpientes metálicas que usarás como transporte para llegar al final de cada una.

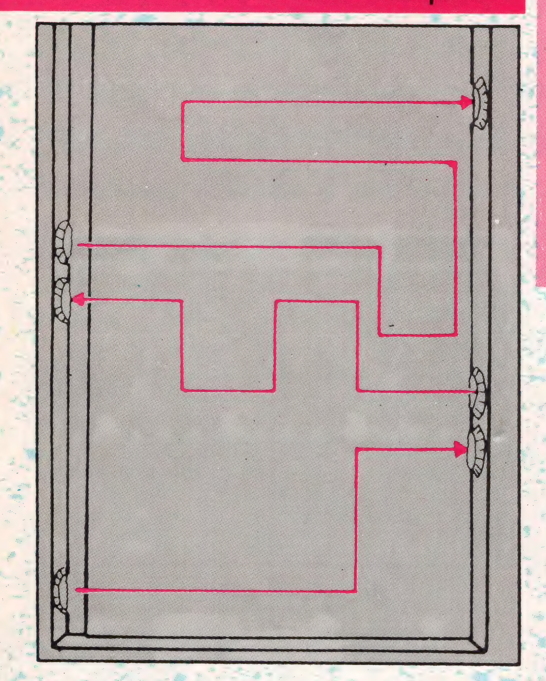
Para tomar el warp en la guarida de Karnath, en el segundo cuarto, sube a la primera serpiente y corre encima de ella a la derecha, sin detenerte.



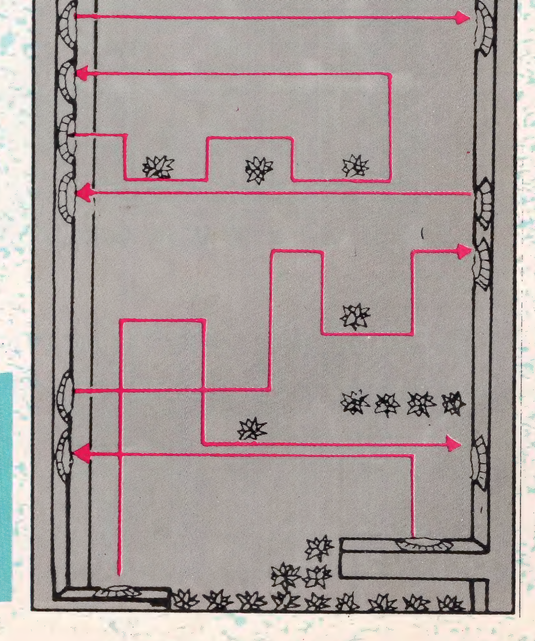




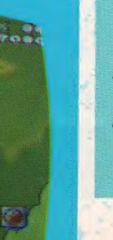
A continuación te damos las rutas de estas emocionantes etapas.



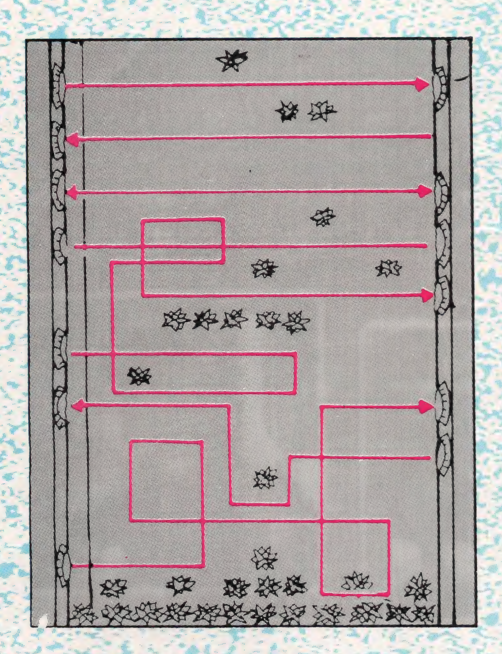
La última etapa de esta guarida es la más díficil de pasar, pero descubrimos que si esperas en esta serpiente hasta el último momento y saltas hacia el otro extremo, pasarás esta escena.

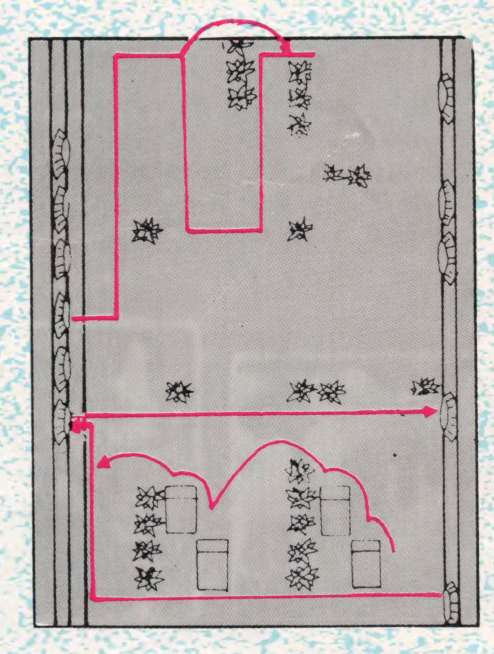


Ten cuidado porque algunas serpientes son más rápidas que otras.









El infierno Volkmire realmente te hará temer por la velocidad con que se desarrolla y la precisión de movimientos será determinante. Al igual que en las motos supersónicas te recomendamos hacer tu control hacia atrás.





Para vencer a los Ratpods quédate quieto y golpeando hacia donde salen, para que solitos se golpeen sin necesidad de correr o moverte.

Te damos la secuencia en la que están los obstáculos; con los rayos que se abren trata de ir hacía atrás y con los que se cierran adelántate. No te desesperes, lo único que necesitas es mucha práctica.

arriba=A abajo=V enmedio=E abren=< cierran=>

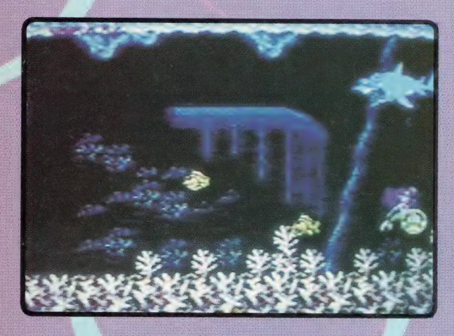
A E E A V A V A E A V E < < < < > > > > E E E E A E V E

A < < < > > > < > A V A V A V A E V A A E V E V E A V

Es importante que con las barras que se abren te hagas para atrás y con las que se cierran trates de adelantarte.

analizando a: THE LITTLE MERMAID

¿Te animarías a vivir una aventura debajo del mar? pues ahora Capcom nos ofrece la posibilidad de acompañar a Ariel, la Pequeña Sirenita, en este divertido juego basado en la película de Disney.



En esta aventura Ariel debe ayudar a sus amigos marinos que han sido embrujados por la malvada bruja Ursula, a la que debe vencer para lograr su sueño dorado: casarse con el príncipe Eric.

El juego se desarrolla en 5 escenas en las que deberás defenderte de los ataques de los peces, encerrándolos en burbujas.

Ahí los podrás agarrar y lanzarlos en ciertas partes para obtener tesoros secretos.



Las escenas del juego son: Mar de Coral, Barco Fantasma, Mar Helado, Zona Volcánica y el Castillo de Ursula, donde por fin librarás la última y decisiva batalla.



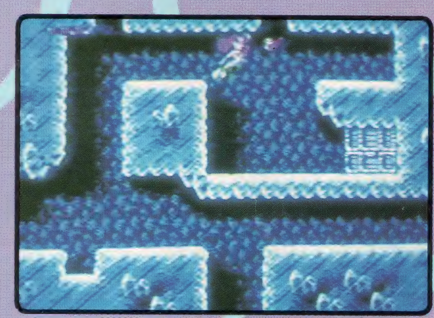
Entre más poder tenga tu burbuja, atraparás peces más grandes.

La Pequeña Sirenita tiene un grado de dificultad muy apto para niños y niñas. Los bonitos gráficos y su pegajosa música te animarán a tener una aventura "debajo del mar".



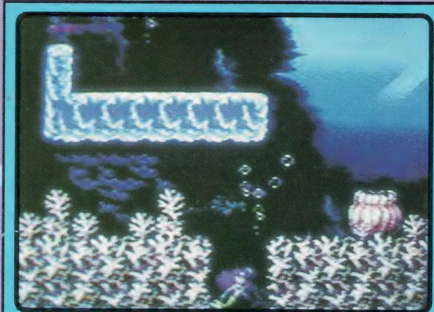
Ayuda a Ariel a cruzar peligrosos mares volcánicos.

A Ariel la podrás mover a todos lados con la flecha de dirección; con el botón A lanzarás burbujas, cuando atrapes a un enemigo lo arrojarás y además, con el mismo botón, podrás saltar fuera del agua.



Objetos ocultos en las grietas aumentarán tu marcador.

En ciertas partes, el botón B sirve para que nades un poco más rápido; por otro lado, si lanzas burbujas cerca de la arena desenterrarás objetos que te darán puntos o te ayudarán a seguir.



En la primera escena, "Mar de Coral", podrás obtener una vida extra si bajas al hueco que te indicamos en la foto.

SPOT

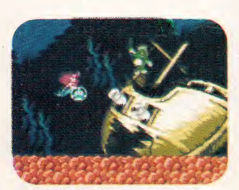
CAPCOM®
USA

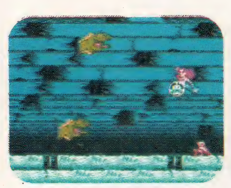
Disney's
THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.


Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.

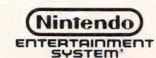

Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.


Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.



Licenciatario de Nintendo® para jugarse en





SUPER MA

Súper Mario World es el juego que incluye el nuevo sistema de 16 bit
La historia se inicia cuando Mario y Luigi, después de salvar el Reino Ho
están descansando la princesa Toadstool desaparece.
Después de varias horas de haber iniciado la búsqueda, nuestros famo
bosque. Súbitamente el huevo se rompe y de éste sale un pequeño y tie
y sus hijos secuestraron anteriormente a sus amigos y supone que ta
Entonces, Mario, Luigi y Yoshi se unen para llegar al castillo del rey K

Mario tiene nuevas habilidades como la de volar constantemente con su capa.

Al avanzar por el mapa pasarás por diversos caminos que te llevarán a Bowser, pero si lo deseas podrás repetir la escena que quieras.

El cartucho de Súper Mario World tiene batería para que puedas grabar tu juego en 3 archivos diferentes.

También puede correr pegado a las paredes.

Al ir volando podrá dejarse caer en picada para eliminar a sus enemigos más cercanos.

Al llegar a la parte del mapa qu
la foto, espera un momento y la
cambiará automáticamente.



RIO WORLD

s que se lanzó al mercado con el nombre de Súper Nintendo.
ongo, se toman unas merecidas vacaciones en Dinosaur Land y mientras

osos héroes llegan cerca de un gigantesco huevo localizado enmedio del
erno dinosaurio conocido como Yoshi, quien les cuenta cómo Bowser
l vez hicieron lo mismo con la princesa.
Koopa, a través de 7 sorprendentes mundos.

Cuando Yoshi se coma a los pequeños Koopas obtendrá diferentes habilidades, aunque para entrar a casas fantasmas, fortalezas o castillos tendrás que hacerlo solo.

Para eliminar a sus enemigos o romper bloques, Mario puede girar en el piso o en el aire.

Los warp zone no podían faltar y estos se conectan en el camino estrella.

Yoshi podrá lanzar fuego, volar, caer con fuerza o simplemente lanzar la concha, dependiendo, del color del koopa que se coma.

Después de juntar 100 estrellas Mario entra a la escena de Bonus para poder hacer hasta 8 vidas.

Ahora Mario puede viajar encima de la nube.

ue indica
música

analizando a:

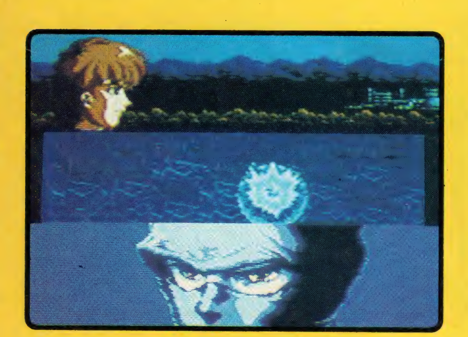
NINJA 外伝 GAIDEN III

Cuando Irene Lew se encontraba investigando en un extraño laboratorio, fue sorprendida por ¡Ryu!, quién después de perseguirla la hace caer a un barranco.

Asi empieza uno de los juegos de mayor acción para Nintendo, Ninja Gaiden III.

Esta secuela del famoso juego de Tecmo nos ofrece un gran reto y geniales gráficos que pocas veces has visto en tu Nintendo.

A su regreso, el Ninja Maestro Ryu conserva todas sus habilidades y aplica otras como colgarse de tubos, ramas, nuevas magias y el poder de una súper espada.

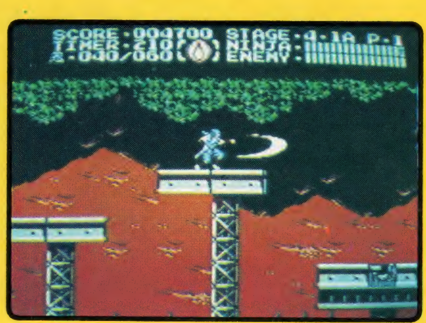




Ryu debe investigar quién tomó su lugar y eliminó a su querida Irene.

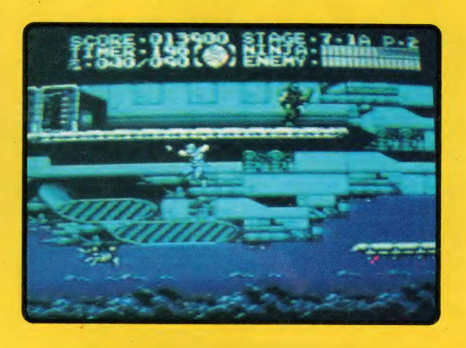


7 niveles de intensa acción; conforme vayas avanzando conocerás la historia, verás nuevos personajes y otros como Foster ¿Lo recuerdas? (aparece en Ninja Gaiden I) con el que Ryu tenía cuentas pendientes.

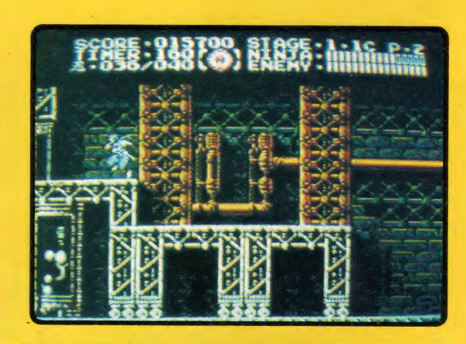


Te recomendamos este cassette ya que reúne lo mejor de los anteriores... y más.

Una de de las características de la serie de Ninja Gaiden son los llamaaos cinemas display, que son gráficos en movimiento que van ilustrando la historia entre escena y escena, haciéndolo más entretenido.



Esta escena muestra un gran avance en juegos para el NES, ya que el fondo se divide en secciones que se mueven a diferénte velocidad, dando una sensación de profundidad.

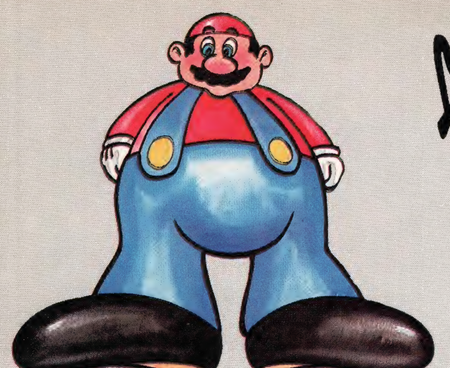


Antes de entrar por la puerta donde enfrentarás al primer Jefe, puedes regresarte para hacer puntos con los poderes que volverán a aparecer cuantas veces quieras, pero ten cuidado con el tiempo.

AXY

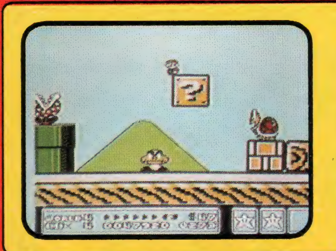


a jugar con Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
Chile $ 290
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia
Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.



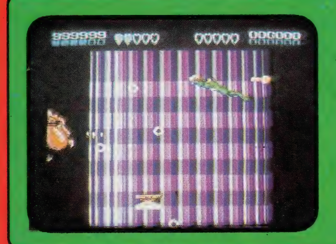
Los GRANDES *de* Nintendo®

☆Favoritos☆



1 Super Mario 3

Este cassette es el favorito en México y en todo el mundo, al jugarlo lo confirmarás.



2 BATTLETOADS

Increíble acción para uno o dos jugadores.
Muy divertido por la gran variedad de escenas y enemigos.

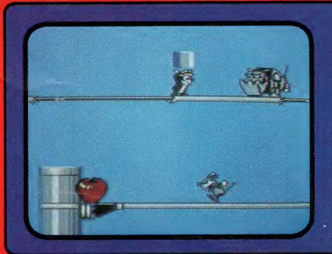


3 T.M.N.T. II

Directamente de "las maquinitas" a tu casa, uno de los juegos con más memoria para el NES. Para uno o dos jugadores.

4.-LITTLE MERMAID
5.-ADVENTURE ISLAND II
6.-SIMPSONS II
7.-TINY TOONES
8.-BATMAN II
9.-BASES LOADED III
10.-TECMO SUPER BOWL





1 RESCUE RANGERS

El comando de rescate más famoso entra en acción en tu Nintendo. Un divertido juego para 1 ó 2 jugadores.



2 Super Mario 2

Vive con Mario toda una aventura en el mundo de los sueños con nuevos enemigos y escenas fabulosas.



3 RAD RACER

Emoción en las pistas; si cruzas la línea de meta te sentirás como un piloto de Fórmula-1.

4.-PUNCH-OUT
5.-TETRIS
6.-DUCK TALES
7.-GOAL
8.-SUPER C
9.-BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT
10.-T.M.N.T.

analizando a:



Vuelve uno de los cavernícolas más audaces y valientes del mundo: Master Higgins.

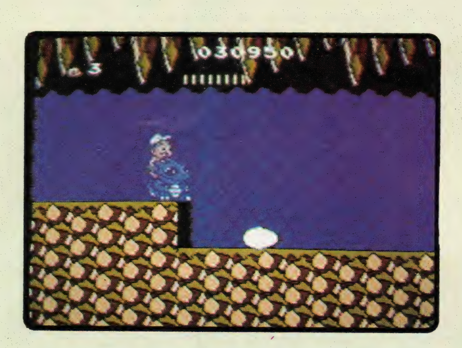
Justo cuando este personaje planeaba tomar unas vacaciones para descansar de todas sus aventuras, la princesa Tina fue secuestrada por el Doctor Brujo para llevarla a una isla.



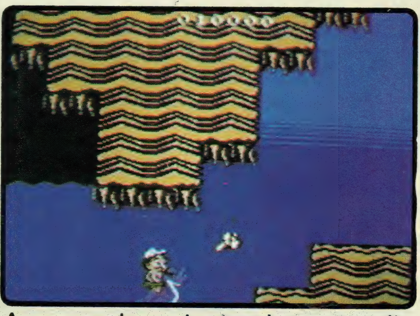
Al saber de estos sucesos, nuestro héroe se ve obligado a interrumpir sus vacaciones para ir en busca de la princesa.

Adventure Island II, es un juego que une lo mejor de la primera parte de la serie, con innovaciones como la participación de cuatro

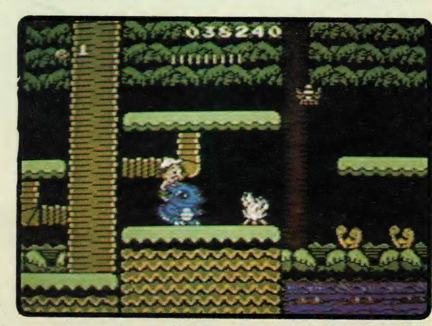




amigos prehistóricos que te ayudarán a pasar ocho difíciles islas, en las cuales tendrás que eliminar a los enemigos que ahí habitan.



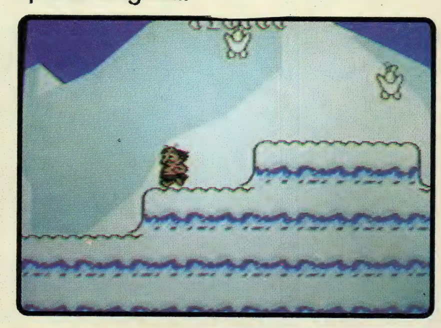
Aunque el camino es largo y peligroso, Master Higgins posee todo lo necesario para triunfar.



El modo de control de este personaje no es diferente al que ya conoces: con el botón B dispara sus armas y si lo dejas presionado avanzará más rápido; con el botón A salta y si también lo dejas presionado, más alto saltará.



Es importante que mantengas su línea de energía recogiendo toda la fruta que encuentres en el camino. Te garantizamos entretenimiento absoluto, pues esta secuencia es definitivamente más divertida que la original.



Observa muy bien, porque donde desaparecen las hachas que Master Higgins arroja, hay algo oculto. Para descubrirlo y obtenerlo, salta ese lugar.

SPOT

analizando a: WOLVERINE

El personaje de este juego es uno de los héroes más famosos de los Hombres-X.

Wolverine tiene la habilidad de golpear y patear para enfrentar a los innumerables enemigos que aparecen en las variadas escenas.



Cuando Wolverine se convierte en Mutante es invencible.

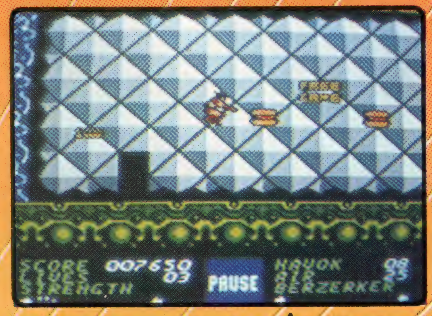
En la parte inferior de la pantalla se ven: Nivel de energía, Nivel de Berzerker (que al llenarlo Wolverine se convierte en un mutante por corto tiempo) Vidas, Marcador, Nivel de aire y Nivel de Havok (que es la ayuda que te da él).

Havok es otro de los Hombres-X que te ayudará a recuperar energía, pero antes tienes que llegar con Psy Locke, quien te dará un aparato para llamar a Havok.



Havok ayuda a Wolverine.

También se pueden sacar las garras para eliminar fácilmente a los enemigos, pero cada vez que las utilices perderás un poco de energía.



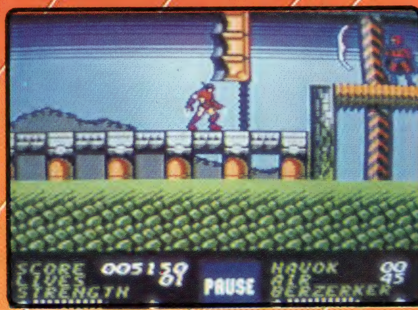
Cuando entres a donde está Jubilee toma el continue que está detrás de ella.

Al avanzar a través de 8 escenas encontrarás cuartos con hamburguesas, puntos, continues extras y a Psy Locke y Jubilee.



Psy Locke y Jubilee aparecerán en el camino para ayudarte.

Sólo venciendo a Magneto podrás llegar a la batalla final con Sabretooth.



Para llegar con Magneto tendrás que eliminar un rayo que no te deja avanzar.

Para saltarte la quinta etapa, salta en la cascada de la escena 4 como indica la foto.





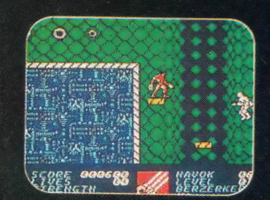
WOLVERINE™

X-MEN®

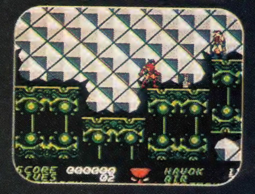
¡EN UNA MEGA BATALLA VS. SABRETOOTH™ Y MAGNETO™!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida. Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X,® Havok™, Jubilee™ y Psylocke™ harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.



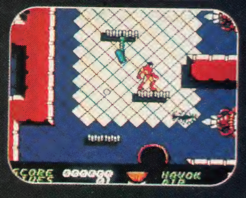
¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!



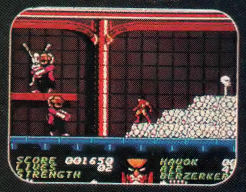
Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.



Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.



¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!



¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®
WOLVERINE
IN AN X-MEN MEGA BATTLE VS. HIS ARCH NEMESIS SABRETOOTH

ljn LTD.®

Licenciatario de Nintendo para jugarse en el Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

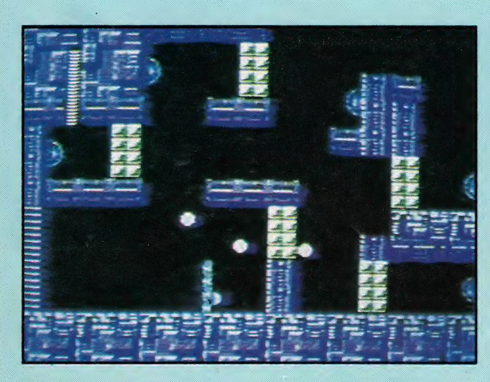
Official Nintendo® Seal of Quality®

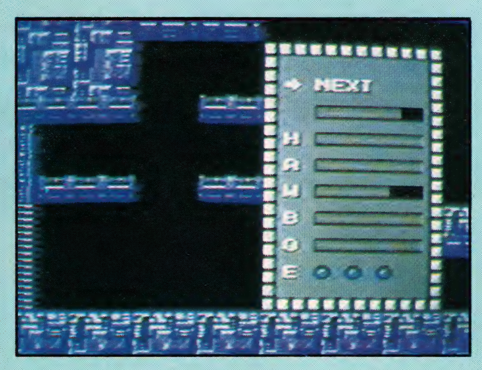


MEGA MAN II

CUANDO LLEGO AL JEFE DE LA CUARTA ETAPA DEL CASTILLO DEL DR. WILY ME CUESTA MUCHO TRABAJO PASARLO.
¿HAY ALGUNA MANERA MAS FACIL DE PASAR?

Sí. Cuando los domos comiencen a brillar presiona Start rápidamente sin parar; con esto, las balas que te lanzarán no te harán daño. Repite la jugada cada vez que te vayan a disparar.







WORLD CUP SOCCER

Aquí te damos los passwords para todo el torneo con Alemania:

2ºPartido 10310	3ºPartido 30710
4ºPartido 01510	5ºPartido 22010
6ºPartido 72110	7ºPartido 11510
8ºPartido 42410	9ºPartido 62610
10ºPartido 60210	
Semifinal 22310	Final 12810



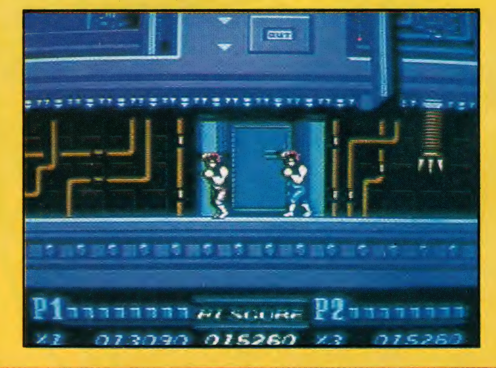
Si quieres cambiar de equipo cambia los dos últimos números:

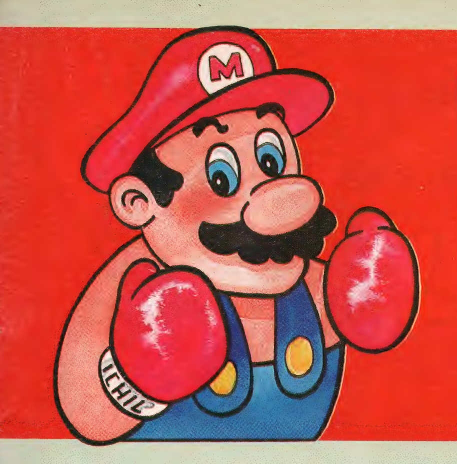
00 U.S.A.	01 HOLANDA
02 JÁPON	03 FRANCIA
04 CAMERUN	05 RUSIA
06 MEXICO	07 INGLATERRA
08 ESPAÑA	09 BRASIL
10 ALEMANIA	11 ARGENTINA
12 ITALIA	

DOUBLE DRAGON II

EN LAS ULTIMAS ESCENAS YA NO ME ALCANZA LA ENERGIA PARA VENCER AL JEFE. ¿HAY ALGUNA FORMA DE RECUPERAR ENERGIA?

La única manera de recuperarla es jugando dobles en el modo B. Elimina a tu compañero a golpes para quitarle una vida y luego que tu compañero haga lo mismo contigo, así ambos quedarán iguales pero con toda su energía. Sin embargo, ¡Cuidado! esto no funciona si alguno lanza al otro a un hoyo o precipicio.





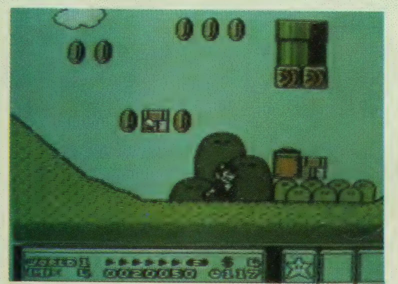
Los retos de Mario

¿Quién acepta los retos de nuestras siguientes preguntas?

001 CONTRA

¿Cómo logras que el personaje de Contra se haga invisible?





002 MARIO 3

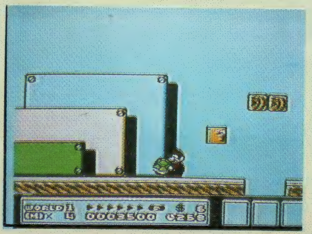
¿Como puedes convertir,permanentemente,una moneda en bloque?

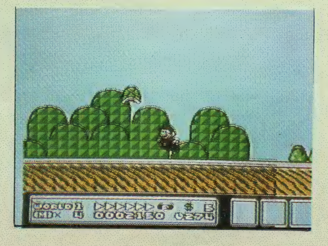
Acepta el reto de Mario,envía tu respuesta y si está correcta publicaremos tu nombre.

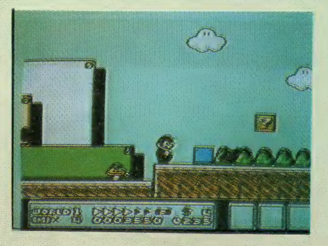
A continuación te damos ejemplos de cómo responder a las preguntas de los Retos de Mario,para que tu explicación sea clara

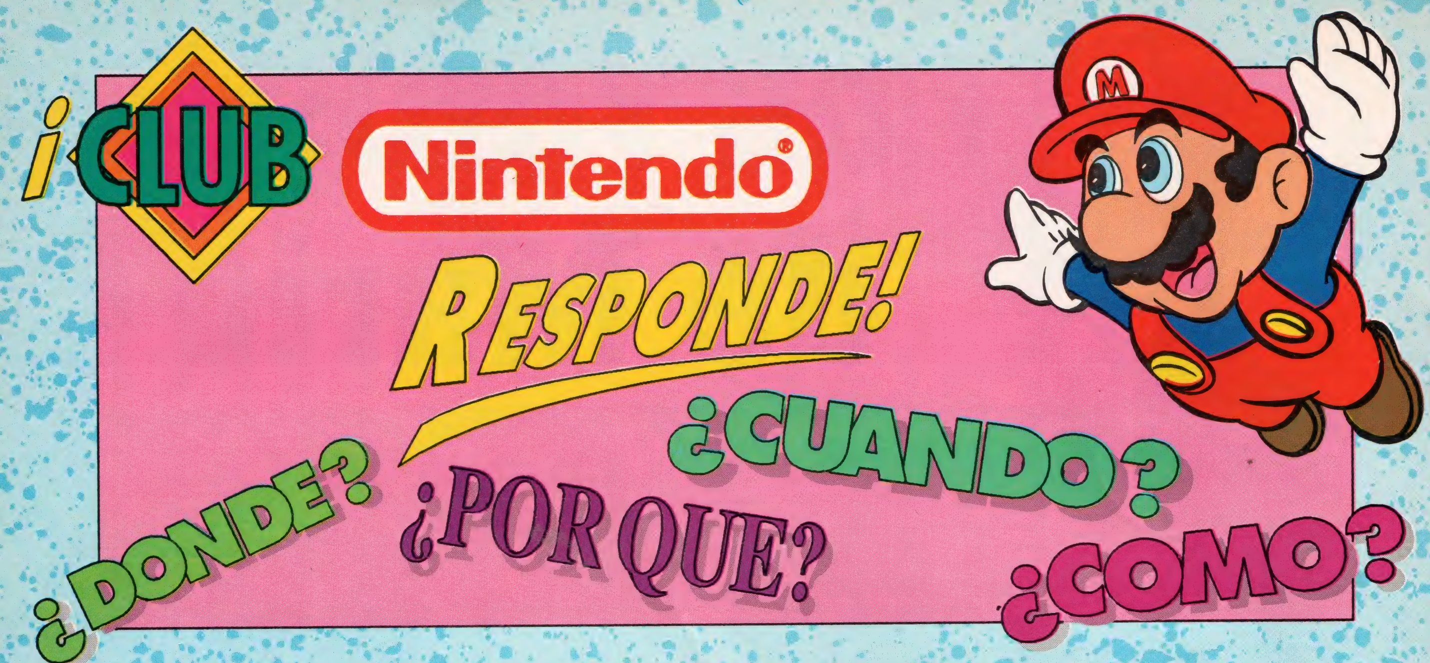
Respuesta a la pregunta 00X T.M.N.T. I
(¿Cuál es el mayor número de boomerangs que se pueden obtener en T.M.N.T.?)
256 boomerangs. Esto lo puedes lograr en el área 5. Al entrar a la casa que está en la esquina superior izquierda, baja por las escaleras, elimina las rocas,desciende dos pantallas más y allí toma los 20 boomerangs que veas;regresa una escena arriba y vuelve a bajar a recoger el boomerangs. Hazlo hasta que obtengas 99.
Ahora repite la jugada con otra tortuga hasta lograr el mismo objetivo. Después lanza tres boomerangs con una de las tortugas y antes de que regresen,cámbiate por la otra tortuga, para que a ésta se le acumulen 198 boomerangs.
Al terminar,vuelve a tomar 99 boomerangs con la tortuga que se quedo sin nada y repite todo hasta llegar a 256, pero ¡cuidado! si llegas a 257 se borrarán todos tus boomerangs.

Respuesta a la pregunta 00X MARIO 3
(¿Cómo logras que el bloque de la foto cambie a color azul?)
No golpees el bloque de la foto "C"; avanza, toma la tortuga como indica la foto "A", corre hacia la izquierda y suelta la tortuga después de saltar el hueco(Observa foto "B"); sigue corriendo sin tocar la tortuga de la pantalla y al tocar el bloque, éste cambiará de color(foto"C").









Mario te da la bienvenida a esta página donde podrás conocer, preguntar y aclarar cualquier duda sobre tu videojuego Nintendo.N.E.S.
Además recibiremos gustosos en esta sección tus críticas y sugerencias sobre la revista.
Sólo tienes que escribirnos haciendo una clara descripción de tus dudas y muy pronto verás las respuestas publicadas en esta página.
Y como nuestro objetivo es aclarar tus dudas,comenzaremos con algo muy básico.

¿Qué diferencia existe entre los equipos NES®, SUPER NES® y GAME BOY®?

Lo primero que debes saber es que la sigla NES®, significa NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® (Sistema de entretenimiento Nintendo).
Lo segundo es que los juegos Nintendo se clasifican en 3 sistemas distintos.



NES®:
Es el sistema básico de Nintendo y su característica es que posee 8 Bits.



SUPER NES®:
Es el más moderno sistema creado por Nintendo para tu diversión y cuenta con 16 Bits, además de una gran cantidad de cartridges, exclusivamente creados para jugar en estos equipos.



GAME BOY®:
Es un sistema de videojuego compacto, el que puedes llevar a cualquier lugar y seguir disfrutando la emoción de tus juegos Nintendo.N.E.S.

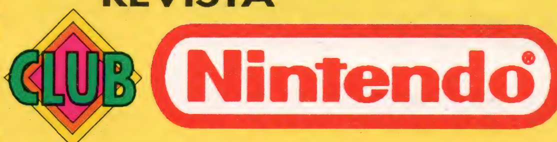
Ahora que tienes todo más claro, seguramente podrás elegir cuál es el sistema que deseas para tí.
Estas y otras preguntas las iremos respondiendo en cada número.
No olvides escribirnos, porque tu revista...





¡RESPONDE Y GANA!

REVISTA



Regala..!



Sólo válido para Colombia

¡Además!

Para las primeras 3 cartas sorteadas, un fantástico cartucho para tu equipo Nintendo N.E.S.™

Contesta nuestras preguntas, envía tus respuestas por correo y podrás participar en este sensacional concurso.

ESPERAMOS TUS CARTAS HASTA EL DIA 30 DE NOVIEMBRE DE 1992

RESPONDE ESTAS PREGUNTAS

NOMBRE ______________________

DIRECCION ______________________

______________ CIUDAD ______________

PAIS ______________ EDAD ______________

ESTABLECIMIENTO EN EL QUE ESTUDIAS ______________

____

¿Tienes consola de juegos? (Marca con una cruz)

☐ SI ☐ NO

¿Cuál? ______________________

Si no tienes consola en tu casa. ¿Dónde jugaste la primera vez? ______________________

____

¿Qué juegos (cartridges) tienes? ______________________

____

____

¿Cuál quisieras tener? ______________________

____

¿Qué juegos piensas comprar en los próximos 3 meses? ______________________

____

¿Cuál es la revista o publicación que más te gusta?

____

¿Cuál es el título de la última revista que leiste?

____

Juegas con tu equipo Nintendo N.E.S. :

☐ Solo ☐ Con tu papá ☐ Con tu mamá
☐ Con amigos ☐ Otro ¿Quién?

¿Qué te gustaría encontrar en esta revista?

☐ ¿Cómo ganar más vidas?
☐ ¿Cómo pasar a otros niveles?
☐ ¿Qué nuevos juegos comprar?

¿Cómo llegó esta revista hasta ti?

☐ La pediste prestada ☐ La compraste ¿Dónde?
☐ Supermercado
☐ Puesto de revistas
☐ En la calle

☐ Fue un regalo.
☐ De tu padre ☐ De tu madre ☐ Hermano
☐ Amigo ☐ Otro. ¿Quién? ______________

____

¿Has pensado en comprar un sistema distinto al que posees?

☐ SI ☐ NO

¿Cuál?

☐ Nes®
☐ Super Nes®
☐ Game Boy®

*El sorteo se realizará el día 5 de Diciembre de 1992.

*Los resultados se darán a conocer en tu revista Club Nintendo.

Recorta esta página,
llénala con tus datos y envíala
de inmediato a nuestra editorial.

No olvides que el sorteo
se realizará el

5 DE DICIEMBRE DE 1992

¡Esperamos tus respuestas!

Remitente ______________________

CONCURSO
REVISTA CLUB NINTENDO

Distribuidoras Unidas Ltda.
Apartado Aéreo 95014
Transversal 93 #52-03
Santafé de Bogotá DC.
Colombia




¡AQUI ESTARAN LOS MEJORES!
RANKING DE LOS MAESTROS
Nintendo
GAME BOY
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
¡HAY UN LUGAR PARA TU NOMBRE!
Si quieres ver tu nombre y puntaje publicados en esta página, envíanos una fotografía de tu pantalla en la que figure el puntaje obtenido. Recuerda apagar las luces de la habitación antes de tomar tu foto. No importa si tus fotos no son excelentes. El puntaje es lo que cuenta.
Manda tu foto y tus datos personales por carta a nuestra editorial. Si estás dentro de los mejores, publicaremos tu nombre en el ranking. Tu puntaje será un gran desafío para todos los demás fanáticos de Nintendo N.E.S. ¡Hay un lugar para tu nombre!
¿Quién será el primero?
RECIBIMOS TUS CARTAS HASTA EL 15 DE CADA MES.
ESCRIBE A:
REVISTA CLUB NINTENDO
Distribuidoras Unidas Ltda.
Apartado Aéreo 95014
Transversal 93 #52-03
Santafé de Bogotá DC,
Colombia
RANKING DE LOS MAESTROS
SUPER NES
1º
2º
3º
4º
GAME BOY
1º
2º
3º
4º
5º
6º
1º
2º
3º



La bola de cristal

BART VS THE WORLD



Una vez más vuelve a las andadas el travieso Bart y toda su familia. En este cassette que lanzará al mercado Acclaim, Bart gana un concurso de dibujo y el derecho a un viaje a través del mundo, pero no saben que esto es un plan del Sr. Burns para vengarse de la derrota política sufrida por culpa de los Simpsons. Por eso, a cualquier parte que vayan los Simpsons encontrarán problemas con todos los secuaces de Mr. Burns.

Este es un juego muy divertido para NES, ya que no sólo cuenta con las escenas de acción de la primera parte, sino también con escenas en las que podrás hacer más puntos para más vidas, como: "Memoria", "Descubre la cara de Krusty", "Trivia Simpsons" y otros.

The Simpson II es uno de los favoritos en otros países y aquí también le auguramos un gran éxito.

Por otra parte, como sabemos que muchos amiguitos están súper interesados en saber con qué tipo de cassettes cuenta el Súper Nintendo, aquí te contaremos algo de los super juegos para este increíble y nuevo sistema de 16 bits.



F-ZERO

Bienvenidos a la Fórmula Zero.



En este juego podrás comprobar las fantásticas características del nuevo sistema de Súper Nintendo.

F-Zero cuenta con 15 pistas diferentes y para conocerlas deberás ir superando etapa por etapa, demostrando que eres el mejor piloto de alta velocidad.

Las pistas de competencia cuentan con muchos y variados obstáculos como minas, curvas peligrosas, puentes destruidos y locos contrincantes.

En este juego sentirás el vértigo de la velocidad cuando alcances los 550 kilómetros por hora.

Es importante mencionarte que en cada evento necesitarás llegar a la meta entre los 3 primeros lugares, pues de lo contrario quedarás eliminado.

Los carros de competencia más bien son como modernas naves que viajan a nivel del piso, y para competir dispones de 4 diferentes modelos a escoger.

F-Zero es un excelente y emocionante juego que seguramente querrás tener en tu colección.

PILOTWINGS

¿Estás listo para entrar a la más prestigiada escuela de vuelo?. En este juego para Súper Nintendo tendrás que probar tus habilidades como piloto para conseguir tus licencias de vuelo. Deberás pasar diferentes tipos de pruebas como paracaidismo, hangglider, pilotear aviones biplanos y hasta conducir un moderno chaleco-cohete.



Cuatro instructores probarán tus conocimientos y si pasas todas las misiones serás escogido para volar un helicóptero en misión especial.

Pilotwings es un juego con un realismo tan espectacular que no deberás dejar de jugar.

SUPER OFF ROAD SUPER NES

Prepárate a participar en la competencia más espectacular de Off Road.



En este juego deberás competir contra otras tres camionetas y el primero que dé cinco vueltas al circuito ganará dinero para comprar elementos como nitro, velocidad, aceleración, amortiguadores y llantas.

Este cartucho combina sus gráficos con una formidable música que sólo podrás escuchar en el novedoso sistema Súper Nintendo.

Lo que lo hace más interesante es la variedad y calidad de sus pistas.

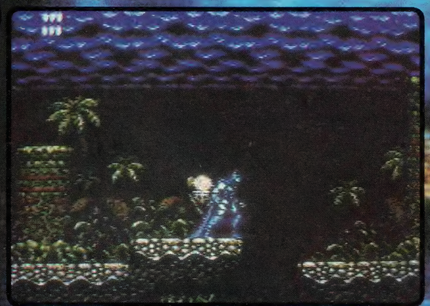
Tradewest es la empresa que lo lanza al mercado, para uno o dos jugadores.

analizando a:

BATMAN

RETURN OF THE JOKER

El Guasón ha regresado y nuevamente el hombre murciélago tendrá que eliminarlo, aunque esto no será fácil, ya que Batman deberá avanzar por siete peligrosas escenas que, además, cuentan con subniveles.

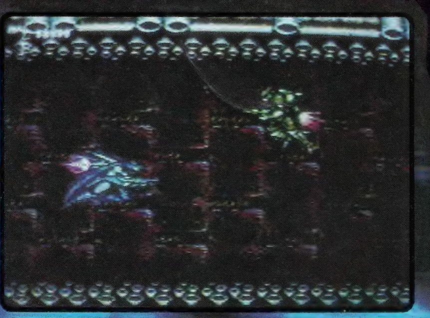


En esta escena el cielo se divide en secciones que se mueven a diferentes velocidades para dar un efecto tipo Arcadia, es decir, de tercera dimensión.



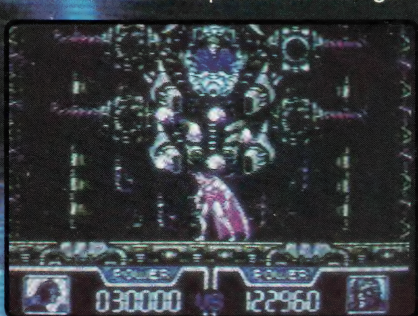
El hombre murciélago barriéndose para evitar peligrosos rayos.

Al terminar cada nivel enfrentarás a uno de varios Jefes, con excepción de dos etapas de disparo en las que Batman, volando a gran velocidad, acabará con numerosos enemigos.



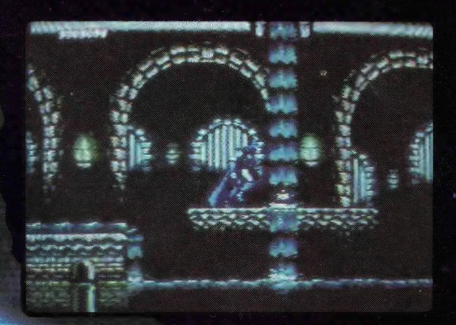
Esta es una de las dos escenas de disparo y aquí se ve a Batman a toda velocidad.

En este juego Batman posee nuevas habilidades como la de atacar deslizándose por el piso, lanzar potentes disparos y el don de hacerse invencible, lo que podrá hacer al acumular ocho cápsulas de energía.



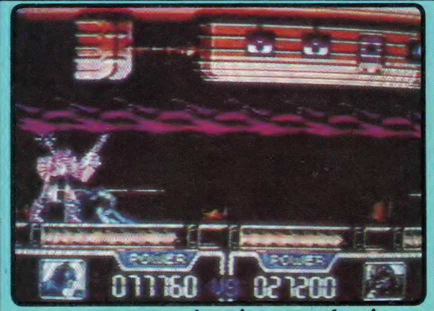
Batman enfrentándose a su mayor enemigo, el Guasón.

Algo que no podemos dejar de mencionar y que lo hace diferente a otros juegos, es que sus personajes son de gran tamaño y que los tonos brillantes de sus gráficos le dan un gran realismo.



Sunsoft demuestra su avanzada técnica en juegos para el NES.

Este cassette tiene la ventaja de darte un password que te permitirá continuar tu juego en otra ocasión. Esta clave la obtienes al poner pausa.



Para vencer al primer Jefe tienes que llegar con el arma Shield Star (S) y pasarte por atrás de él barriéndote; en ese momento deja presionado el botón B para acumular poder. Después de esto toca al Jefe con la estrella que se forma en tu puño y así le restarás energía. Luego, si se mueve, pásate otra vez por detrás de él y repite la jugada.

AXY

el control de los PROFESIONALES

Por AXY y SPOT

¡Qué tal amigos!

Hoy conversaremos de un par de controles diseñados para que disfrutes más de tu Nintendo y que te facilitarán muchos juegos. Hablamos del Nes Advantadge y el Nes Max.

Primero veremos el Nes Max, el cual es como el control "Pad" normal (el original de tu Nintendo), sólo que en lugar de una cruz direccional tiene un disco que podrás girar hacia donde



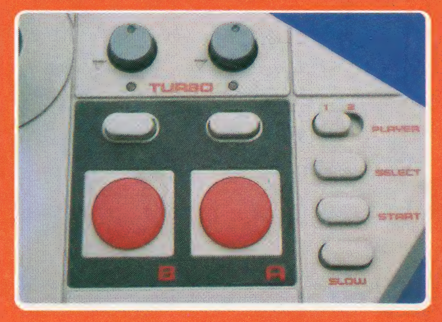
tú quieras, en lugar de presionarlo.

Una de las grandes ventajas que tiene este control es que además de los botones Select, Start, A y B, cuenta con 2 botones adicionales que le proporcionan velocidad Turbo a los mencionados A y B.

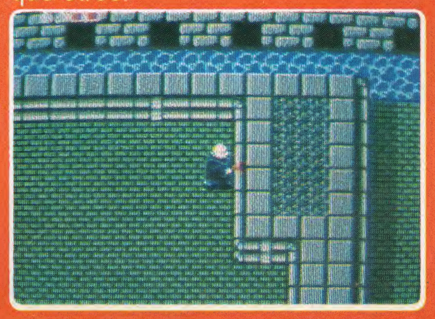
Por cierto, muchos amiguitos creen que el Turbo sirve para hacer avanzar más rápido a los personajes de cada juego, pero no es así, lo que sucede es que te permite disparar más rápido, pues con sólo oprimir el botón "Turbo" tu personaje disparará rápida y automáticamente.

Es muy útil para cassettes como Contra, Batman, Super C, Fester´s Quest, Tortugas, Robocop, etc., en donde necesitas apretar constantemente el botón, además de que requiere poco tiempo para acostumbrarse a su manejo y dominarlo.

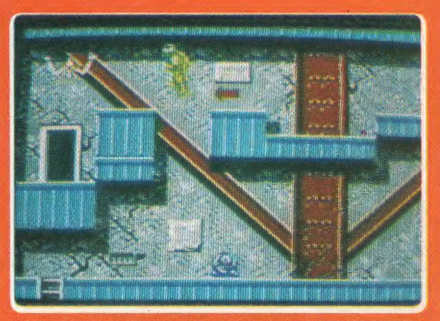




En cuanto al control Nes Advantage, éste dispone de una palanca tipo Arcade, de botones A y B más grandes y de un activador de Turbo individual que puede moderar la velocidad, ya que algunos juegos requieren de disparos más lentos que otros.

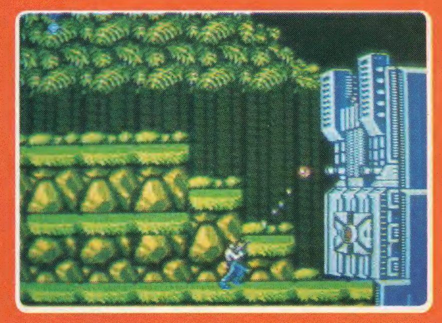


También tiene un botón que dice "Slow", cuyo uso permite ver las imágenes en cámara lenta y ésto ayuda a pensar mejor nuestros movimientos en algunas escenas difíciles o peligrosas.



Otra diferencia y ventaja de que dispone es que cuenta con un switch para poder usar el Turbo hasta dos jugadores en juegos que se alternen como Mario Bros, Kung Fu, Werewolf y otros más.

Este par de controles son usados por los profesionales y tú puedes llegar a serlo. Te los recomendamos.



Recuerda que la calidad de accesorios originales de Nintendo es muy importante para disfrutar al máximo cada uno de tus videojuegos.

Todos los dias puedes comprobar su resistencia y durabilidad.

No lo olvides.

GAME BOY

CURSO Nintensivo



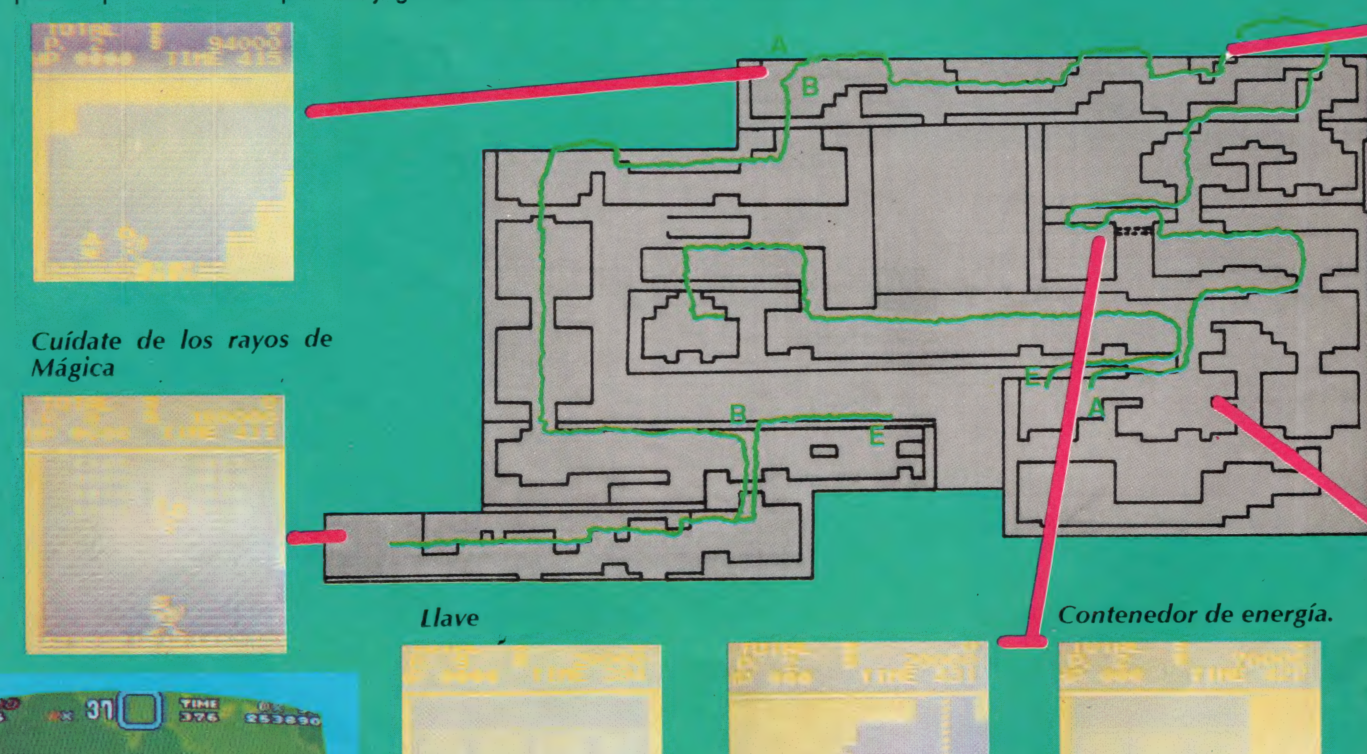
Este juego tiene la opción de seleccionar 3 tipos de dificultad y para empezar te recomendamos "Easy"(fácil).

Al iniciar podrás escoger entre cinco escenas: elige African Mines, en donde uno de los sobrinos de Rico Mac Pato te indica dirigirte a Transylvania. En este lugar golpea con el pogo a sarcófagos, cofres, armaduras o simplemente sáltalos y algunos lugares te darán tesoros.

Después sigue la ruta A que te marcamos en el mapa y cuando llegues a la vida ten cuidado de no romper dos bloques que están un poco antes, para que después te regreses al principio por el mismo camino y te metas por el espejo para aparecer en un cuarto con un cofre que no deberás tocar. Ahora métete al otro espejo y allí podrás seleccionar cualquier escena.

Escoge nuevamente Transylvania y repite la jugada hasta que acumules 9 minas. Ahora sí, toma la llave que está en el cofre y contínúa por la ruta B ó E.

Cuando llegues con Mágica, ella comenzará a volar alto, pásate por debajo y cuando baje, salta y le caes con el pogo. Después de rebotar te pasas por detrás; si ella vuela bajo, rebota en el piso con el pogo y luego de saltar sobre ella pásate por detrás. Repite las jugadas cuantas veces sea necesario.



Cuídate de los rayos de Mágica



Llave





Contenedor de energía.



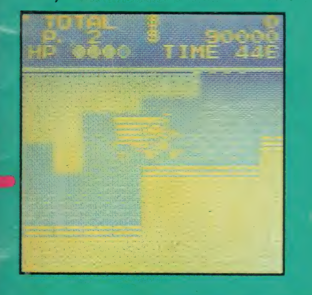


Más adelante deberás escoger The Himalayas. Aquí sigue la ruta B y al llegar con Bubba rebota con el pogo sobre el enemigo y luego sobre Bubba, quien abrirá un hueco en la pared y de ahí tomarás un contenedor de energía. Cuando llegues frente al Jefe, espera a que éste salte al medio de la pantalla, entonces salta rápidamente sobre él con el resorte y al rebotar pasa por detrás.

A las bolas de nieve que caen, esquívalas y después de que el Jefe salte al medio, repite la jugada.

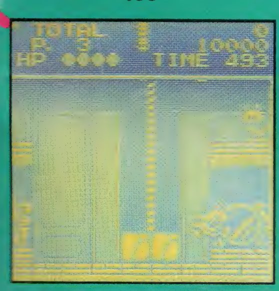
Ahora dirígete a The Amazons y golpea con el pogo los troncos para obtener premios. En esta escena hay varios cuartos escondidos; sigue la ruta C.

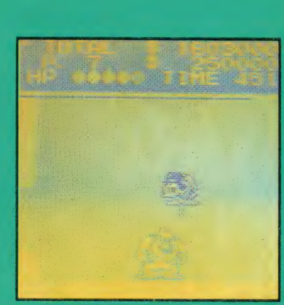
Para bajarte no te agaches y luego salta con calma el hoyo



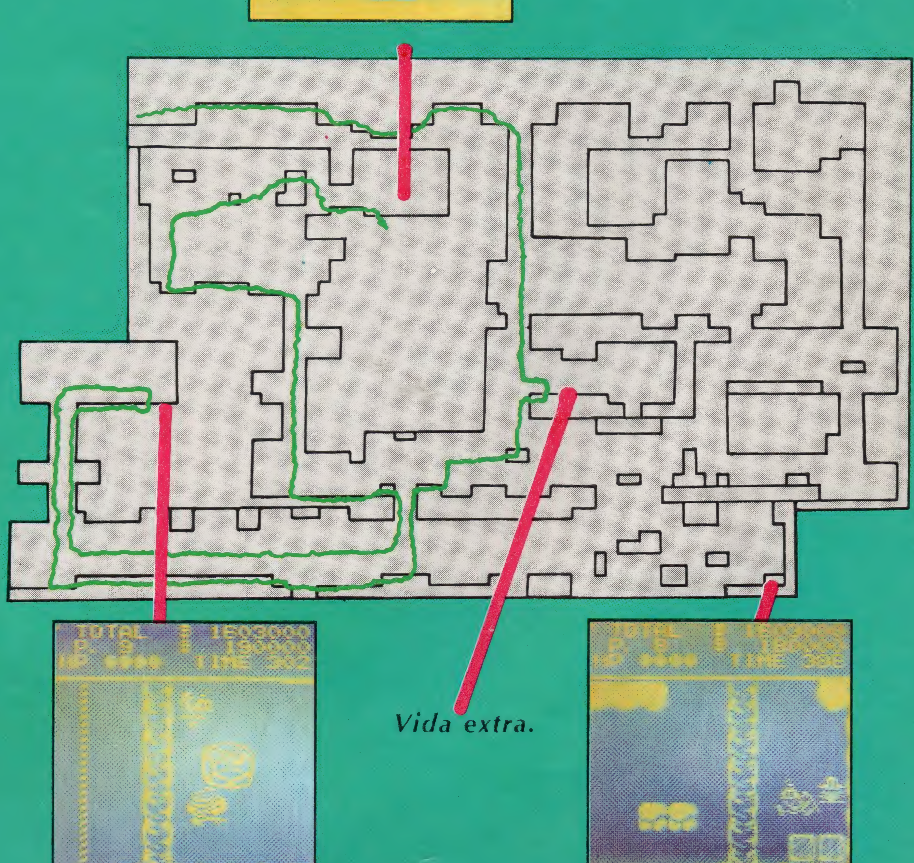


Launch Pad te sacará de la etapa para acumular puntos





Esquiva las bolas de nieve para vencer al Jefe



Vida extra.

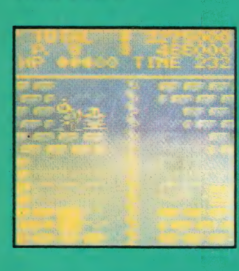
Contenedor de energía

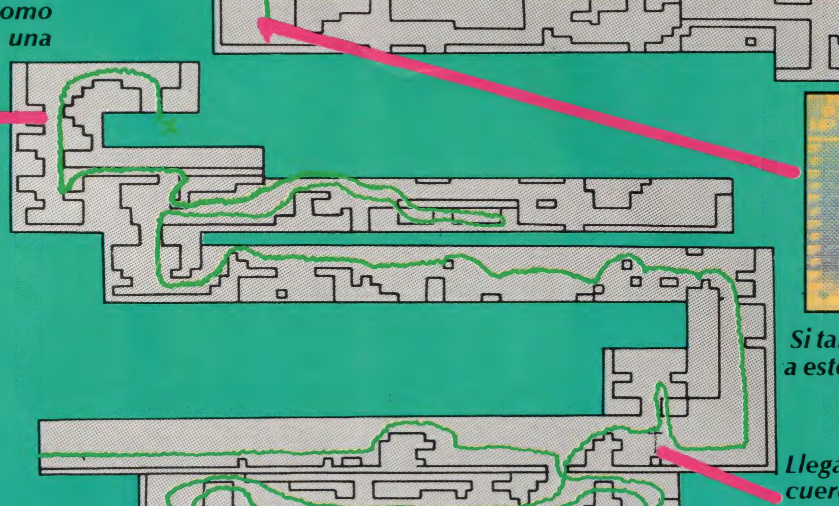
Vida extra

CURSO Nintensivo

Ahora dirígete a The Amazons y golpea con el pogo los troncos para obtener premios. En esta escena hay varios cuartos escondidos; sigue la ruta C.
Cuando estés frente al Jefe, aléjate un poco, espera a que salte y poco antes de que toque el piso salta sobre él con el resorte y te vuelves a alejar. Repite la acción.

Con sólo colocarte como en la foto obtendrás una vida extra



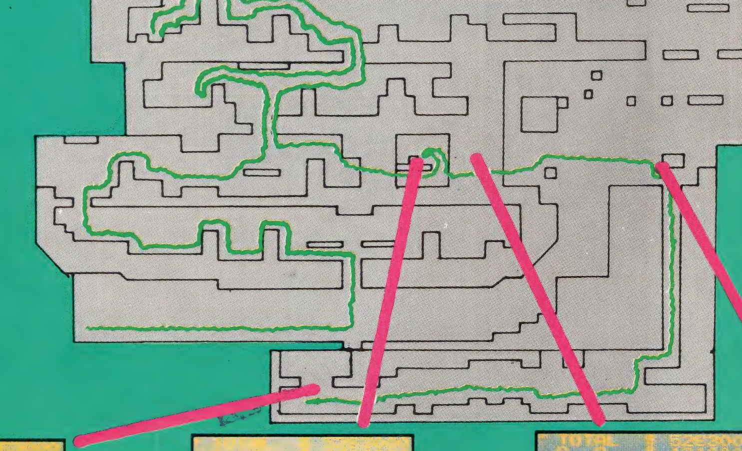


Si tardas en eliminar a este Jefe, te acorralará

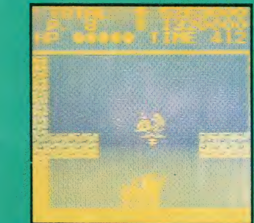
Llegarás más fácil a la cuerda si rebotas con el pogo en la roca

Enseguida selecciona The Moon. En esta fase tendrás que ir por un control remoto para que Gizmo-Duck te ayude a llegar al Jefe.

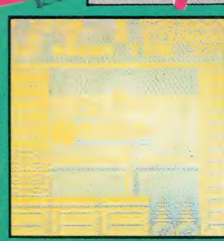
Al ver al siguiente Jefe súbete inmediatamente al bloque de la derecha. Ahora, cuando la rata esté al medio, salta sobre ella con el resorte y al rebotar trata de caer en el bloque de la izquierda. Repite la jugada.







Ejecuta movimientos rápidos pero sin desesperarte



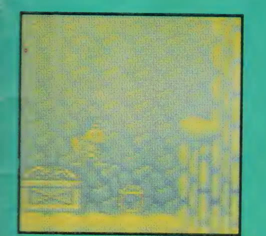
Control remoto



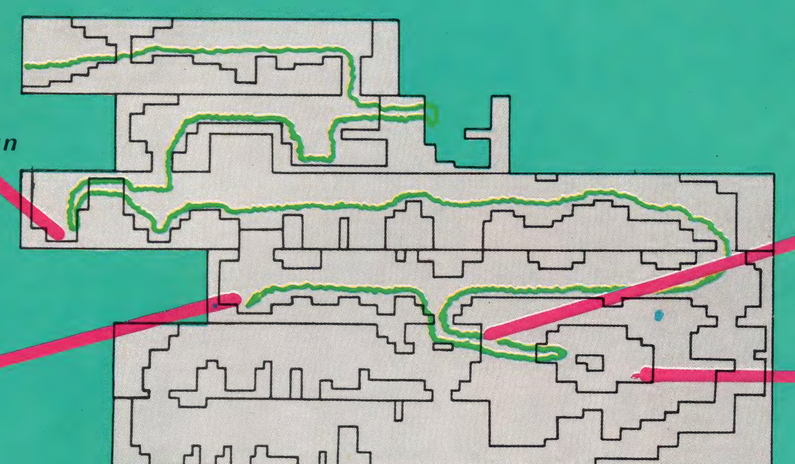
Por este túnel oculto te ahorrarás tiempo



En African Mines golpea los contenedores de mineral y algunos te darán premios o aparecerán plantas. Al aparecer el Jefe colócate en el escalón de enmedio y en el momento en que el Jefe esté a la mitad de la pantalla le caes con el pogo, pero al rebotar trata de caer en el mismo lugar. Al alejarse el Jefe ubícate de nuevo en el escalón de enmedio y repite la jugada.



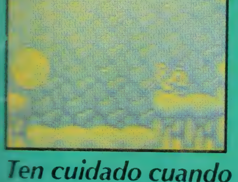
Aquí encontrarás un enorme tesoro



Mr. Beakly te ayudará aquí a recuperar tu energía. Al pasar por el túnel oculto obtendrás una vida extra



Vida extra



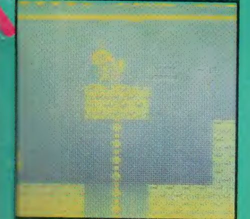
Ten cuidado cuando el Jefe gire



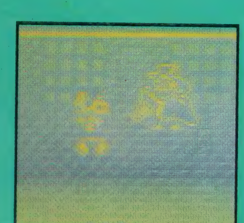
Aquí encontrarás otro enorme tesoro

Aunque has conseguido todos los objetos no creas que tu aventura ha terminado, pues ahora tendrás que ir a Transylvania por la ruta E.
Para vencer a Drácula Duck aléjate un poco de él y cuando te lance un murciélago salta sobre éste y al rebotar espera a estar a su nivel para caerle encima. Después de vencerlo tendrás que ganarle el tesoro a Mágica subiendo por la cuerda lo más rápido que puedas.

Una vez que hayas terminado podrás investigar todos los lugares que te faltaron y con un poco de práctica podrás hacerlo. Ya comprobarás que las otras escenas también tienen emocionantes aventuras.



Gizmo Duck aparece para abrir camino



Si Drácula Duck aparece arriba de ti, quítate inmediatamente sin saltar.

Sube rápidamente por la cuerda y salta por el tesoro con mucho cuidado.



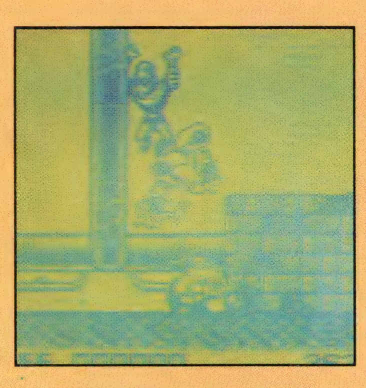


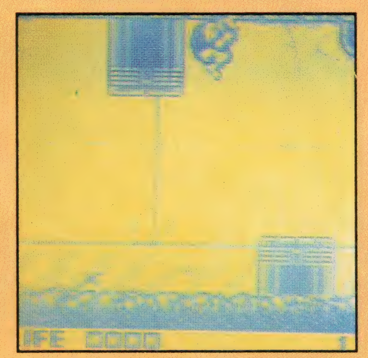


T.M.N.T. Fall of the foot clan

VI EL BONUS STAGE QUE PUBLICARON EN SU PRIMER NUMERO. ¿HAY OTROS?

Claro, otros dos. Uno lo consigues en la primera escena cuando entras a las alcantarillas. Baja hasta el agua, donde indica la foto, y camina hasta la pared por el hueco que se forma entre el tubo y el agua; el otro está al brincar cerca del segundo pilar de los que suben y bajan en la segunda escena.

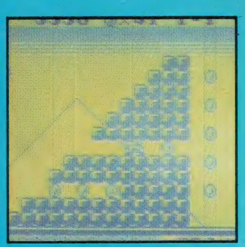




SUPERMARIOLAND

EN ALGUNOS LUGARES SOLO PUEDE PASAR MARIO PEQUEÑO, ¿ACASO HAY ALGUNA MANERA DE QUE COMO SUPER MARIO LO PUEDA HACER?

También esto se puede hacer. Colócate a la entrada del pasillo y haz rápidos movimientos (→, ↓). Una vez que entraste presiona (↘) y salta repetidamente para que avances más rápido.



OPERACION C

EN ESTE JUEGO ES MUY DIFICIL PASAR LA TERCERA ESCENA, ¿PUEDES DE ALGUN MODO ESCOGER LA ESCENA?

Sí. En la imagen de presentación presiona la siguiente secuencia (↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B,A,B,A y Start, así podrás elegir hasta la cuarta escena.



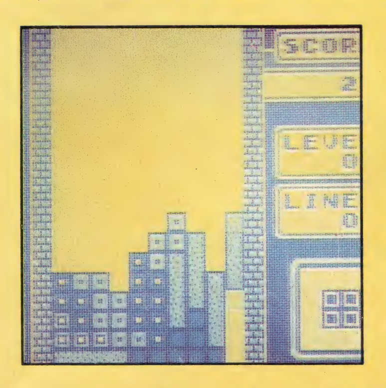




TETRIS

YA DOMINO LOS 9 PRIMEROS NIVELES DE TETRIS FACILMENTE, ¿HAY ALGUNA FORMA PARA EMPEZAR EN NIVELES MAYORES AL 9?

Sí. Si quieres empezar del nivel 10 al 19 solamente presiona ↓ en tu control cuando esté la presentación, manténlo así y presiona Start; ahora escoge el modo y el nivel junto al número del nivel y verás un corazón; esto indica que funcionó el truco.

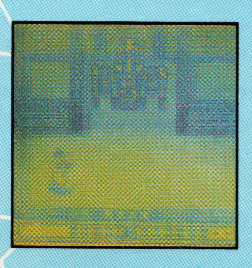


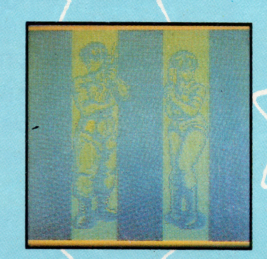


La bolita de cristal

Muy pronto la empresa Jaleco lanzará un cassette de acción y aventuras llamado Fortified Zone.
En este juego, que puede servir para uno o dos jugadores a través del Video Link, deberás infiltrarte en una base enemiga de la que se tienen informes acerca de su peligrosidad, ya que posee un gran poder militar que puede ser usado en contra de tu país.
Tú eres la única esperanza para destruir sus armas secretas y convertirte en el héroe.
Definitivamente este excelente juego de acción está hecho para ti.

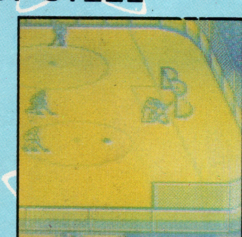
FORTIFIED ZONE



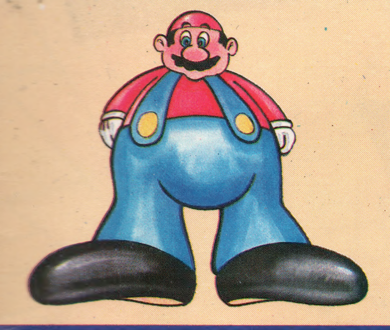


BLADES OF STEEL

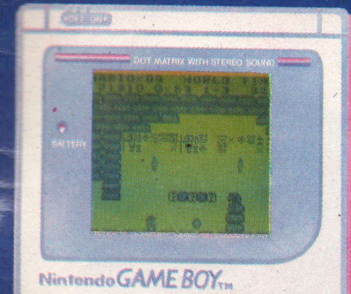




El gran juego de Hockey sobre hielo para el NES, ahora en una estupenda versión para tu Game Boy.
Poderosos tiros, rápidos pases y enemigos difíciles harán muy interesante este frío deporte.
También tendrás la oportunidad de escoger el juego de exhibición que desees y el campeonato que te guste con diferentes niveles de dificultad, además de que podrás competir contra otro amigo.
Este es un cartridge que por ningún motivo deberás perderte.



Los GRANDES de GAME BOY



1 .-SUPER MARIOLAND
Una aventura más de nuestro héroe en el reino de Sarasa. Divertido y súper emocionante.



2.-CASTLEVANIA
Interesantes aventuras vivirás en el Castillo del Conde Drácula. Sólo tienes un látigo y tu valor para destruir a los monstruos.

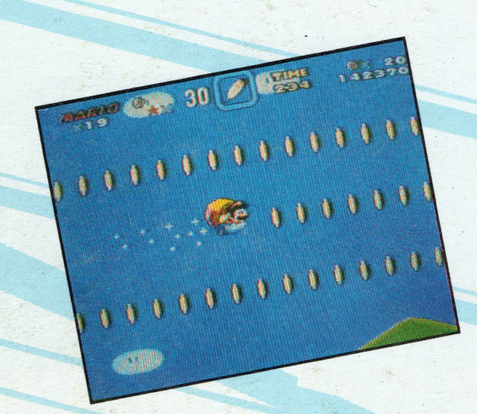


3.- T.M.N.T.
Fall of The Foot Clan
Deberás rescatar a Abril de las garras de Schredder.
Con gráficos muy buenos y entretenidos.

4.-DUCK TALES
5.-SUPER R.C. PRO-A.M.
6.-BUGS BUUNY The Crazy Castle II
7.-OPERACION C
8.-BLADES of STEEL
9.-SPIDERMAN
10.-F-1 RACE

RESET

No te pierdas nuestro próximo número, ya que presentaremos un Curso Nintensivo para el Súper Nintendo con el juego Súper Mario World; para el NES tendremos The Dream Master y para tu Game Boy, Operación C.
Analizaremos juegos como Tale Spin, Simpsons II y el fantástico Pilotwings, además de que daremos respuesta a tus dudas sobre otros juegos.
Escríbenos y envía tus comentarios, sugerencias, tips o preguntas.















qué cara tienes hoy?
ponte risitas...
..armando caritas!
Recorta estas partes para armar diferentes y graciosas caritas. Haz tus propias combinaciones! Colecciónalas y pégalas en tu cuaderno, maletín o lonchera!
CHOCOLATE
Can-can RISITAS
La crema de la risa está en
can-can RISITAS
GALLETAS
LaRosa
Sabor de verdad


Bugs Bunny™
la paleta de la suerte!
HOLA VIEJOS! ENVÍENME TODAS LAS ETIQUETAS DE BUGS BUNNY...
...Y GÁNENSE UNO DE ESTOS CHÉVERES MORRALES CON MI ENCANTADORA IMAGEN.
BUGS BUNNY
BUGS BUNNY
la paleta de la suerte!
ESCRIBE EN TODAS LAS ETIQUETAS TU NOMBRE Y DIREC. Y ENVÍALAS AL AA. 2122 CALI
SON 500 MORRALES EN 5 SORTEOS: 15 Y 30 DE OCTUBRE, 15 Y 30 DE NOV. Y 15 DE DICIEMBRE DE 92
Lis
El apasionante mundo del helado!
LOONEY TUNES CHARACTERS NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992.